A PC JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

576 Kbyte

XI. évfolyam, 109. szám
2000.március. Ára: 796,- Ft

THE SIMS

Kalandozások egy rém rendetlen család és egyéb zűrös teleregények mindennapjaiban

MIGHT & MAGIC VIII

A Sötét Oldal erősebb! Vámpírok a trolli buszon! Sötét elfek és zwölfök! Az M&M -sorozaton nem fog az idő !

INVICTUS

Tökös görögök mögött ködös kőlövők, bökős ördögök, lökött kölykök... Önös örömök. Hm. Lövök!






Flash Point


The Green Vapor

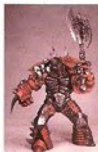

After Burner


Eclipse 5000



A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT MÁJUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

SPAWN 11: DARK AGES


Black Knight


Horrid


Ogre


Skull Queen


Spellcaster


Raider

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN


Curse of The Spawn 2


Zeus


Hatchet


Medusa


Jessica Priest & Mr. Obersmith


Raenius

SPAWN 14: DARK AGES 2


Mandarin Spawn


Viper King


The Necromancer


Spawn: The Black Heart


Iguantus & Tuskadon


Tormentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN


Iron Express


Code Red


Cyber Spawn


Steel Trap


Warzone


Gray Thunder




Scream


The Crow


Psycho


Halloween

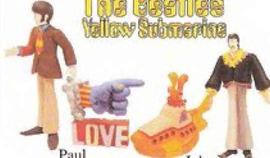

Pumpkinhead


Chucky


Ringo

George

The Beatles Yellow Submarine



Paul

John




Abbey Chase


Sydney Savage


Major Maxim


Natalia Kassle


Marv II Electric Chair

JÁTÉKAINKAT ÉS AKCIÓFIGURÁINKAT KERESD AZ 576 BOLTJAIBAN ÉS AZ ALÁBBI FORGALMAZÓKNÁL!

ÁDÁM -ÉVA JÁTÉK-KUCKÓ
2890 Tata, Ady Endre u. 17

TOMCAT KECSKEMÉT
6000 Kecskemét, Rákóczi u. 6

SZIGETKÉK KFT.
1042 Budapest, Árpád u. 112

TOMCAT EGER
3300 Eger, Jókai u. 30

JÁTÉKBOLT
2120 Dunakeszi, Tábor u. 14

JÁTÉK BOX, DUNA PLAZA
Budapest, Duna Plaza

HAMZA JÁTÉKVÁROS
Budapest, Pólus Center

BÓBITA JÁTÉKBOLT, CSEPEL PLAZA
Budapest, II. Rákóczi F u. 157-170

BUDAPEST EGYIK LEGOLCSÓBB JÁTÉKÜZLETE
Budapest, Pólus Center

BUDAPEST EGYIK LEGOLCSÓBB JÁTÉKÜZLETE
Budapest, Campona

EPER JÁTÉKBOLT, LŐRINC CENTER
1182 Budapest, Üllői Út 661

ÉDI LAND JÁTÉKBOLT
1094 Budapest, Ferenc Krt. 7

TOMCAT KOMLÓ
7630 Komló, Városház tér 2

TOMCAT TOYS, ALBA PLAZA
8000 Székesfehérvár, Szabadság u. 19

TOMCAT KAPOSVÁR
7400 Kaposvár, Fő u. 26

VARGA ZOLTÁN
5100 Jászberény, Klapka Gy u. 26

BABY PARTNER, GÖTZ
5000 Szolnok, Ságvári Krt. 4/a

CARDEX CORNER
Budapest, Pólus Center

CARDEX CORNER
Budapest, Westend City Center

HOLLYWOOD MULTIPLEX MOVIE SHOP
Budapest, Lurdy Ház

HOLLYWOOD MULTIPLEX MOVIE SHOP
Budapest, Duna Plaza

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

QUAKE


Major


Athene


Iron Maiden


Liquid Snake


Revolver Ocelot


Psycho Mantis


Sniper Wolf


Solid Snake


Meryl Silverburgh


Vulcan Raven


Ninja

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID



Exluzív 30 cm-es beszélő Star Wars figurák

Darth Maul,
Jar Jar,
Qui-Gon Jinn



CARTOON NETWORK



Powerpuff Girls
4.5" műanyag figurák plüss betéttel (4féle)
7.5" műanyag figurák fénnyel, hanggal (3féle)
6" babzsákos figurák (3féle)

5" akciófigurák
Dexter
Johnny Bravo
Cow & Chicken
Flugos Futam
Maci Laci
Turpi Úrfi
Karate Kutya (Hong Kong Phoey)



FINAL FANTASY VIII ACTION FIGURES


Squall


Quistis Trepe


Rinoa Heartilly


Seifer Almasy


Laguna Loire


Irvine Kinneas


Zell Dincht




Deep Dive Crash


Dingo Dile


High Flying Crash


Dr. N. Gin


Wave Rider Coco


Dr. N. Tropy


Jet Board Crash


Komodo Moe


Jet Pack Crash


Coco Bandicoot


Dr. Neo Cortex

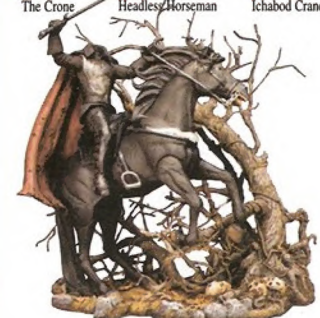

Tiny

Sleepy Hollow


The Crone


Headless Horseman


Ichabod Crane


Headless Horseman Deluxe Box Set

JÖN!

MÁTRIX



A legsikeresebb akciófigura hamarosan Magyarországon!



Pokémon figurák
Pikachu
Charmander
Squirtle

MÁRCIUSTÓL KAPHATÓ!

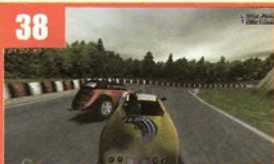
tartalom

XI. ÉVFOLYAM, 109. SZÁM, 2000. MÁRCIUS

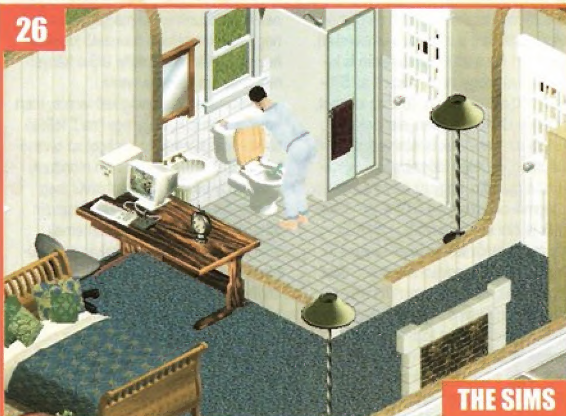


















576 Kbyte

Kiadja a COMGAME '576' Kft.
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17
Postacím: 1389 Budapest, Pf. 132
576kbyte@576.hu, www.576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Főszerkesztő: Kiss László covboy@576.hu

Állandó jellegű tettestársak: Tóth János tj@576.hu, Hanula Zsolt hancu@576.hu

Levilágítás: Recent Kft.
Nyomás: Grafit Pencil Nyomda Budapest

Terjeszti a Hírker Rt., az NH Rt. és alternatív terjesztők

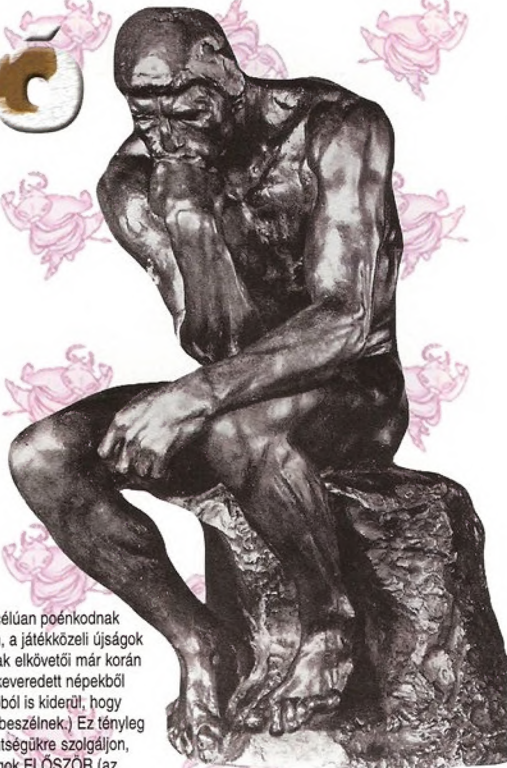
Előfizethető a szerkesztőség címén, rózsaszín postai utalványon:

576 KByte (Comgame '576' Kft.)
1389 Budapest, Pf. 132

Előfizetési díj egy évre: 6.999,- Ft
fél évre: 3.999,- Ft
negyed évre: 1.999,- Ft

ISSN 0865-8226

CoVboygó



Hola! Mindenekelőtt szeretnék kellemes karácsonyi ünnepeket kívánni minden kedves olvasónknak, akik megvásárolták legfrissebb számunkat (meg azoknak is, akik nem, mert mindig tiszteltem a takarékos embereket), tehát még így a 2100. év derekán is kíváncsiak rá, hogy mivel játszott az 576-stáb 2000 márciusában. (Bár az is lehet, hogy egy kicsit korábban jelenünk meg, és nem az 'Unokáink is látni fogják' című műsorban, de jelen időszámításom szerint az a gyanúm, hogy az előző számban a Tippmix oddszaiból a 0.01% jött össze. Nekik is élni kell valamiből...) Nyilván valami mentegetőzés-féleséget kellene ki találnom, de a magyarázkodástól most megkímélek mindenkit, mert ha már fizetsz érte, nyilván az újságra vagy kíváncsi, nem pedig ködös történeteimre George Washington gyermekkorából. Lényeg, hogy a bűnösöknek bűnhődniük kell: TJ-t a következő szám megjelenéséig bezártam a WC-be. (Az eljövendő archeológus-nemzedékeknek is szükségük van valami különleges témára...)

Egyébként nagy köszönet mindenkinek, aki volt szíves velünk megosztani tanácsait/észrevételeit előző számunk kapcsán. Itt egy külön kasztot képeztek azok, akik könyörögve kérték, hogy a továbbiakban ne írjak bevezetőket, vagy ha már semmiképp nem tudok lemondani erről a megrögzött szokásomról, akkor ilyen jellegű ámokfutásaimat lehetőleg egy oldalra redukáljam. Na tessék. Egyesek nem is tudják, hogy milyen nehéz műfaj a bevezető írása! Az ember vért izzad, míg megszüli. Az egyik komolyabb ilyen jellegű kísérletem például arra késztette Rodin Hoob barátomat, a sherwoodi erdő jeles szobrászát, hogy meg is örökítsen az útókornak (ez nem nyomdahiba, hanem az utókor és az ufókor zipelve!), úgymond "in-action". Az ifjúkorit azért tartottam érdemesnek megemlíteni, mert páran megint csúnyán beszéltek velem, és ifjú korom óta kicsit rágyúrtam girhes testemre. (Mellesleg a történelmi hűségnek is tartozunk annyi megjegyzéssel, hogy egy komolyabb bevezető kiötléséhez egy teljesen másfajta ülőke kényelmét szoktam igénybe venni.)

Bevezetőnek márpedig kell lennie, mert hogyan nézne ki, hogy egy "ne'!" felkiáltással hozzávágjuk az újságot az olvasóhoz, közben meg annyit sem mondunk neki, hogy bikkmakk. (Azonkívül meg szeretném sokszor elsütni a rózsaszín tehénkés párnahuzatomat háttérnek, amit egy igen viharos éjszakán generáltunk TJ-vel, abban a reményben, hogy segítségével különösen ronda oldalakat tudunk majd létrehozni. És íme!)

A roppantul intellektuális újságok bevezetőjében rendszerint úgymond ilyen "gondolatébresztő" (vagy mi..) témák szoktak terítékre kerülni, amelyben a penna jeles bajnokai minden egyes hónapban súlyos problémákat járnak körül, majd a hasábok elfogytával elmennek a dolgukra, és magukra hagyják az elégedetten mosolygó problémával a kétségbeesett olvasót. Mint az éles szemű Olvasó már többször megállapíthatta, mi marhára intellektuális újság vagyunk, de én két okból sem szeretném itt most megváltani a világot.

1.: A tapasztalat azt mutatja, hogy ha én kezdek el az emberekben gondolatokat ébreszteni, akkor azonnal Soldier of Fortune vagy Carmageddon után kezdenek kapkodni.

2.: A világ megváltását talán jobb Istenre hagyni, különösen most, hogy már saját honlapra is telik neki. (ld. Kret.net.)

+ÁFA: Nemrég azt olvastam egy játéktávoli újságban, hogy a játékközeli lapok levelezési rovata elkorcsosult, és ahelyett, hogy párbeszédet alakítanának ki az olvasóikkal, öncélúan poénkodnak benne. (Ez így van, a játékközeli újságok levelezési rovatának elkövetői már korán rossz társaságba keveredett népekből kerülnek ki, ami abból is kiderül, hogy folyton magukban beszélnek.) Ez tényleg rossz szokás, mentségükre szolgáljon, hogy ezek az újságok ELŐSZÖR (az újság elején) szoktak "párbeszélni" (de hülye szó! maradjunk a "csevegni"-nél), és csak utoljára poénkodni.

A hónap egyik legjobb témája az volt, hogy az első 100 oldalas számunkat sikeresen telepakoltul totálisan sz... szóval nem olyan jó játékokkal, lévén nem volt teli 95%-os cuccokkal. Hm. Asszem a három oldalas semmitmondó bevezetőmben szántam rá néhány hasábot, hogy megvilágítsam, mily rettentő tudományos alapon zajlik is mifelénk a százalékok megállapítása, továbbá igyekeztem megvilágítani azt a tényt is, hogy egy 76%-os játék abszolút nem számít rossznak, csak pechére most egy olyan versenybe szállt be, amelyben az első helyezettet az teszi, hogy van második és harmadik is, és az momentán nem ő volt. Az egy más kérdés, hogy egy ügyes táblázattal próbáltam láttatni is a mondókám lényegét, amelyet pillanatnyi elmezavar avagy sürgős elfoglaltságaim (vigyázni kellett, hogy TJ ki ne szabaduljon a WC-ből) miatt mintha kifelejtettem volna. Most akkor pótolnám is a dolgot. (Ha mégsem, akkor azt kéretik pillanatnyi elmezavaromnak vagy sürgős elfoglaltságaimnak betudni.)

Büszkén jelentem, hogy játékismertető részünk kibővült egy Kinder-tojás nevű alvállalkozással. Hancuval egy szép napon azon elmélkedtünk, hogy vajon hogy lehetséges az, hogy olyan elképesztő játékok trónolnak az eladási listák tetején, amelyek csak egy igen komolyan bepipázott fejlesztő eszébe juthatnak? Big Game Hunter III, How to be a Millionaire és még sorolhatnánk (gyűjtőnéven erdőkerülő-szimulátorok). Azokról a játékokról meg nem is beszélve, amelyek már eleve azért készülnek, hogy a budget-kategóriában zajló vérfagyasztó küzdelem megpróbáltatásait is kiállják. Pedig ott vannak az élbolyban! Így tehát a továbbiakban róluk is rendre megemlékezünk. (Hogy pozitívan tekintsetek a jövőbe, jelezném, hogy már dolgozunk a teljes végigjátszáson a Windows Aknakeresőjéhez is).

Hirtelen ennyi jutott eszembe. Mulassatok jól, és nézzetek be a Csevegőbe is, mert most nem éneklek benne. Bár ez még nem biztos.

CoVboy

100 a lék (így pontozunk)



50% alatt:	... nem pontozunk, mert egyrészt ilyen játékra minek szót (helyet) pazarolni, másrészt meg mi a szűzmáriát lehet egy olyan játékról írni, ami ilyen szinten idegesítő.
51 - 65%:	Ez az eredmény nem nagy dicsőség, a klasszikus 'tizenkettő egy tucat'-kaptafa. Velük csak sűrűbben vagyunk, de nem többen, de egy kategória szerelmeseit talán még érdekli.
66 - 75%:	Na, itt már kezd mozogni valami! A játék tulajdonképpen nem is olyan rossz, a baj csak az volt vele, hogy túl kevés munkát és/vagy pénzt áldoztak rá, hogy igazán kiemelkedő darab szülessen.
76 - 84%:	Itt már egy elég kellemes dologgal állunk szemben. Tulajdonképpen minden a helyén van, és nincs is különösebben nagy gond, leszámítva, hogy néhány konkurens ennél már sokkal jobbat is csinált.
85 - 92%:	Ez egy remek játék, ami megéri a pénzét. Minden a helyén van, és még 2-3 év múlva is emlékszik rájuk a szerencsés játékos. Már csak azért is, mert jogosult a csodás Ezüst Tehén trófeára.
93 - 99%:	Itt már valami elképesztően jól sikerült játékról van szó, amiről évek múlva is mély tisztelettel fogunk megemlékezni. Nincsenek sokan, de büszke tulajdonosai az igen ritka Arany Tehén-díjnak.
100%:	Ilyen már csak technikai okok miatt sem lesz (ennél a betűméretnél nem fér ki az értékelőbe). Ha mégis lenne, akkor az volt az utolsó ismertetőnk, mert a tökéletes megszületése után már nem érdekel senkit a játékpiac.

TOP LISTÁK

Angol eladási lista (teljes árú játék)

1.	The Sims (Electronic Arts)
2.	Championship Manager '99/2000 (Eidos)
3.	Final Fantasy VIII (Eidos)
4.	Delta Force 2 (NovaLogic)
5.	Age of Empires 2 (Microsoft)

USA eladási lista (teljes árú játék)

1.	The Sims (Electronic Arts)
2.	Age of Kings (Microsoft)
3.	Might and Magic VIII (3DO)
4.	Nox (Electronic Arts)
5.	Unreal Tournament (GT)

Angol eladási lista (budget)

1.	Theme Hospital (Electronic Arts)
2.	Broken Sword 2 (Virgin)
3.	Tomb Raider 2 (Eidos)
4.	Worms (Infogrames)
5.	Colin McRae Rally (Codemasters)

USA eladási lista (budget)

1.	Who Wants to be a Millionaire (Disney)
2.	Rollercoaster Tycoon (Hasbro)
3.	Rainbow Six Gold (Red Storm)
4.	Rollercoaster: Corkscrew Follies (Hasbro)
5.	Starcraft (Havas)

Online áruházak rendelési listája

1.	Diablo 2 (elővétel) (Havas)
2.	Soldier of Fortune (Activision)
3.	The Sims (Electronic Arts)
4.	Tiberian Sun: Firestorm (EA)
5.	Force Commander (elővétel) (Activision)

Játékdemó letöltési toplista

1.	The Sims (Electronic Arts)
2.	Beetle Crazy Cup (Infogrames)
3.	Nascar 2000 (Electronic Arts)
4.	Metal Fatigue (Psygnosis)
5.	Invictus (Interplay)

Összesített USA eladási adatok szerint 2000. március 15-ig

1.	The Sims (Electronic Arts)	7.	Half-Life (Havas)
2.	Who Wants to Be a Millionaire (Disney)	8.	Rainbow Six Gold (Red Storm)
3.	RollerCoaster Tycoon (Hasbro)	9.	Final Fantasy VIII (Electronic Arts)
4.	Age of Kings (Microsoft)	10.	SimCity 3000 (Electronic Arts)
5.	RC Tycoon: Corkscrew Follies (Hasbro)	11.	Unreal Tournament (GT)
6.	Starcraft (Havas)	12.	Hoyle Board Games 2000 (Havas)



HÍREK

Aprólék

El Pollo Diablo

Végre-valahára (valamint TJ nagy örömére) a Diablo 2 fejlesztése elérkezett az első publikus bétateszt fázisába. A Blizzard weboldalán mindössze 12 órát adtak a tesztersége vágyó rajongóknak a jelentkezésre, majd sorsolással döntötték el, ki legyen az az ezer szerencsés, aki megkaphatja a hőn áhított bétaverziót. A dologban a kellemetlenséget az jelenti, hogy a bétateszt első fordulójában kizárólag amerikai és kanadai játékosok vehetnek részt, amitől a mi TJ-nk virágos jókedve azonnal lelohadt. Neki a második menetig tehát még egy csomó ideje van freemailes címek generálásához, hogy nagyobb eséllyel vegyen részt az európai tesztelők sorsolásán...

Tökfejek (Pump-kin)

A Warzone 2100 készítői, a Pumpkin Studios fejlesztőcsapat bezárta a boltot, miután kiadójuk, az Eidos úgy döntött, túl régóta ülnek már a következő játékukon, és lelőtte a Saboteur projekt fejlesztését. A vigyorgó tökfej logót tehát nem látjuk többet, de a cég programozói máris tizesével kapják az ajánlatokat a volt konkurenciától.

4Dfx

A hannoveri CeBit kiállításon bemutatták a 3Dfx legújabb generációs grafikus kártyáját, a Voodoo4-et és 5-öt. A technikai részletek ecsetelése, megatexelekkel és frame/sec értékekkel való dobálózást megtartjuk magunknak, ehelyett tessék inkább egy pillantást vetni a kártya által produkált képre (NBA 2000), különös tekintettel a nézőközönség kidolgozására. (Már ha látni valamit belőlük...)

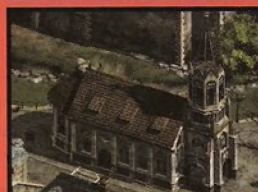


Mandos.com másodszor

A Commandos sikere anno a saját fejlesztőit lepte meg a legjobban. Az angol számítástechnikai boltokban máig legendás hírnévnek örvend az a néhány nap, amikor az emberek azért ölték egymást, hogy ők vehessék meg az utolsó darabot. (Csak a helyzet átélése miatt: az angol piacra először 16.000 példányt szánt a kiadó Eidos, ami két hét alatt elfogyott, és újabb 150.000-re érkezett rendelés...) Ilyen előzmények után természetes, hogy gőzerővel (és hasonló eredményekről ábrándozva) folyik a folytatás fejlesztése. A Commandos 2-t egy 75 fős csapat készíti immár több, mint egy éve, de csak most jutottak el addig, hogy az első képeket és információkat kiadják a kezükből. Ezek alapján reménykedhetünk, hogy nem egy egyszerű "kicseréljük a neveket és átrajzoljuk a színhelyeket"-színvonalú folytatásban lesz részünk. (Bár az "átrajzolgatás" az előd színvonalán sem lenne piskóta mulatság...) A küldetések száma (pontosan egy tucat) ugyan nem tűnik soknak, viszont a nehézségi szintet a készítők megtartják a megszokott idegesítően magas mivoltában. Kommandónk az első részhez (illetve a Beyond the Call of Duty kiegészítőhöz) képest két új taggal bővül, de a játékmenet lényegében marad a régi. A lényeges változást a grafikai engine teljes újraírása, illetve a helyszínek változatosabbá tétele jelenti, hiszen a Csendes-óceán szigeteitől az Alpok hegyein át Délkelet-Ázsia dzsungeleijeig terjednek kirándulásaink célpontjai. Történelemleckékből, illetve háborús filmekből ismerős jeleneteket is újrajátszhatunk: egy küldetés például a híres Colditz hadifogolytáborban játszódik, míg egy másik a Híd a Kwai folyón című film sztoriján alapul. A megjelenést a szokásos karácsonyi bevásárlókörút idejére szeretnék időzíteni. Míg élünk remélünk, de az gyanús, hogy egyszerre több projektjük is fut.







Reszkessetek: betörök!

A tavalyi év egyik legellentmondásosabb játéka volt a Gangsters: az alvilág-szimulátor ugyan idegesítő hibáktól hemzsegett, és a kezelőfelülete is meglehetősen idegborzoló volt, de a jó alapötlet és a hatalmas reklámhadjárat megtette a magáét: sikerült is egy félmilliócskát eladni belőle. A készítők további próbálkozásai (Cutthroats, Abomination) már messze nem voltak ilyen sikeresek, ezért visszatérnek a gengszter-témához, ezúttal a játék real-time részére helyezve a hangsúlyt. A játékosok sirámaira hallgatva legnagyobbat a kezelőfelület változik: a parancsok 80 százalékát most már egyetlen kattintással kiadhatjuk, nem kell a végeláthatatlan menük mélyén kotorászni. A grafikai engine-re is ráfért már a tatarozás: elég gáz volt az első rész 256 színű grafikája és végre szabadon forgatható lesz a terep, így embereink nem ragadnak be többé az épületek árnyékába, hogy aztán végleg elfeledkezve róluk ott hagyuk őket megőszülni... További újítás, hogy már éjszakai bevetésre is küldhetjük gengsztereinket, ráadásul párhuzamosan több városban is ténykedhetünk. A megjelenést szeptember közepén, az ECTS után tervezik.





Újra a Bondita

Az Electronic Arts nem kispályázik: a James Bond-filmek adaptálási joga után megvette a Quake 3 engine-t is a nagyon titkos ügynök kalandjainak megvalósításához. Az első PC-n (és PSX2-n) bemutatkozó Bond-történet a moziban tavaly a szokásos babérokat learató A világ nem elég című opusz lesz, first person shooter-köntösben. A stílushoz képest meglepő, hogy rengeteg logikai al-játék és fejtörő lesz a programban, plusz láthatunk előre renderelt és az engine által produkált movie-részeket is. Ennél többet nem árulnak el a fejlesztők (a megjelenésről is csak annyit, hogy még idén várható), viszont nem győzik eleget dicsérni a Q3-engine gömbölyű felületeket kezelő részeit – ha a filmben szereplő Sophie Marceau-ra és Denise Richardsra gondolunk, érthető is...

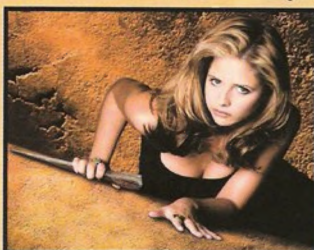


Rettegjetek, vámpírok: jön Büfi!

A 21th Century Fox tinédzser-horror tv-sorozata, a Buffy, a vámpírok réme nem ismeretlen hazánkban: a címszereplő hölgy jó néhány hónapig a megboldogult TV3-on riogatta késő esténként a szembejövő démonokat, ördögöket, vérszívó szörnyeket és minden egyebet, amit csak a maszkmester össze tudott hozni. A Fox Interactive berkeiben készülő játékfeldolgozás a sorozat kissé komolytalan alapsztoriját veszi át: adott Buffy Summers, aki nappal középiskolás tinilány, éjszaka viszont a hálószobája ablakán kiszökve nem diszkóba igyekszik, hanem a világ megmentésére – ugyanis ő a Kiválasztott, és csak az ő rettenetes harcművészeti tudása, ősi vadászösztöne, és egyéb túlvilági képességei (na meg a biztonság kedvéért mindig magánál tartott fokhagymafüzér és kihegyezett fakaró) tudják megállítani a vámpírok hordáit, akik menetrendszerűen minden kedd este Sunnydale városkájában kezdik az emberi faj kipusztítását. A Buffy the Vampire Slayerben a TV-ből ismerős helyszíneken kóborolhatunk külső nézetes 3D akció/kaland formában, és segítőink is ismert arcok lesznek (Angel, Xander, Cordelia, Willow, Oz és Giles tűnik fel). A készítők szerint a játékot leginkább a hangulata és a sorozatból kölcsönvett humoros (?) és drámai (???) jelenetek fogják kiemelni a "horror Tomb Raider-klón" skatulyából. Emellett több szálon futó izgalmas történetet és logikai feladványokat ígérnek, valamint hosszú órákig képesek a játékban előforduló speciális 3D effektekről mesélni. A biztonság kedvéért azért Buffy figurájának kidolgozására is fektetnek némi hangsúlyt, elvégre a hősnőnket alakító Sarah Michelle Gellar legalább olyan kellemes látványt nyújt, mint Lara – ráadásul szőke! (Meg még valódi is, ami szintén nem utolsó szempont.) A játék fejlesztésében a TV-sorozat készítői és a színészek is aktív szerepet vállalnak, és derűlátó jóslatok szerint az ősz derekán jelenik meg.







Microbox

A jó öreg Microsoft tovább terjeszkedik: most éppen a játékkonzolok piacát nézték ki maguknak, mint feltűnően MS-mentes, viszont rengeteg pénzzel ellátott, meghódítandó birodalmat. A hódítás elsőszámú fegyvere az X-Box névre keresztelt, teljes egészében PC-alkatrészekből összerakott (!) konzol lesz, aminek a fejlesztését nemrég jelentették be hivatalosan. A játékra, DVD-lejátszásra és internetezésre alkalmas szerketyű egy 600MHz-es PIII processzort, 64MB memóriát, egy 8 gigás winchestert, és egy pontosan meg nem nevezett nVidia grafikus chipet (ami másodpercenként egymilliárd műveletre képes) tartalmaz, operációs rendszere pedig egy erősen átalakított Windows 2000 lesz. A gép elvileg 2001 őszén debütál, és a mai PC-k teljesítményét 6-8-szorosan, a legnagyobb vetélytársának számító PlayStation2-t pedig háromszorosan fogja felülmúlni.



Mech kér a nép... és most adnak is neki!

Elég kalandos előélettel büszkélkedhet az óriásrobot-szimulátorok "nagy öregje", a Mechwarrior-sorozat. Az első rész még nem sok vizet zavart, aztán a második hatalmas sikere a csőd széléről rángatta vissza az Activisiont a legnagyobb kiadók közé. A harmadik epizódot már a Hasbro égisze alatt leledző MicroProse készítette, hogy egy újabb gazda-váltás után a félkész nagyediket már a Microsoft mutogassa büszkén fűnek-fának. A játék lényege nem változott: egy tizenöt méteres acélszörnyet kell vezetnünk, és a többi óriásrobotot szabadon választott módszerekkel apró darabokra robbantanunk. Ezúttal húsz harci robot közül választhatunk paripát, amiből hetet most próbálhatunk ki először – ahhoz képest, hogy a Battletech univerzumának története (a táblás- és szerepjáték-elődöt is beleszámítva természetesen) 16 éve kanyarog már ide-oda, elég szép szám. Harminc különálló küldetés és egy 15 misszióból álló kampány áll a játékosok előtt, ahol – kellő tapasztalat, és nem utolsó sorban: elért rang esetén – nemcsak a saját gépünk irányításával kell vesződnünk, hanem egy egész szakasznyi robot vezénylésével. Újdonság a multiplayer mód erőltetése, Microsofték külön kiemelik a kooperatív játék fontosságát. Ha a hármas minőségét hozzák, akkor karácsony körül (akkorra ígérik a premiert) Mechwarrior 4-szerverektől fog nyüzsögni a Net. Mechlátjuk.







Remech, még egy mech!

Tavalyelőtt nyáron igen kellemes színfolt volt a real-time stratégiai játékok palettáján a MicroProse Mechcommandere a Dune 2000-et Messiásként váró játékosok számára (akkor még nem tudták, mi vár rájuk). Az unalmas építkezést és nyersanyag-gyűjtögetés sutba dobása nyerő ötletnek bizonyult, akárcsak az óriásrobotos szerepjáték, a Battletech pályaváltoztatása a szimulátorok világából a stratégia felé. Időközben a licenszek csereberéjének eredményeképpen a Mechcommander 2 kiadásának joga átvándorolt a hőn szeretett Microsofthoz, aki el is kezdte nagy hangon hirdetni a folytatást. Az előzetes képekre tekintve azonnal látszik, hogy a grafikus engine néhány generációnyi fejlődésen ment keresztül: most már teljesen szabadon forgathatjuk-zoomolhatjuk a kamerát. Mivel egy húszméteres harci robotnak nem olyan könnyű ellenállni, a játékban minden környezeti elem (fák, épületek, vagy akár egy egész domboldal) teljes mértékben lerombolható lesz, nem is beszélve azokról a gyalogos katonákról, akik száztonnás "páncélunkra" és fegyvereinkre fittyet hányva lábatlankodnak a környéken. A sztori a szokásos véget nem érő klánháborúk egy újabb fejezetét dolgozza fel: ezúttal egy zsoldoscsapat vezetőjeként dönthetjük el, melyik nemesi házhoz állunk be (és áruljuk el csúful esetleg két küldetéssel később). További finomságokat ad a játékmenethez, hogy a bármikor segítségül hívhatjuk a bázist: kaphatunk erősítést, légi támogatást (vagy éppen bombázást rendelhetünk el az ellenfél csapatai fölött), aknaszedőket, műholdas felvételeket a terepről, de súlyosabb vész esetén akár orvosért is szalajthatunk a magunk, illetve szerelőkért a járgányunk részére. A megjelenés dátumáról egyelőre csak homályos célzásokat hallani, mindenesetre karácsony előtti időpontban ne nagyon reménykedjünk.





Aprólék

Hero's Quest

Újabb bizonyíték arra, hogy az online játékok roppant vészes hatással lehetnek az ember lelkivilágára és bankszámlájára: egy 66. szintű Asheron's Call karaktert egy árverésen 3000 dollárért (800.000 HUF) adott el a játékba beleunt gazdája! Ezen felbuzdulva egy EverQuest-játékos is árverésre bocsátotta mindhárom karakterét (két 50. és egy 17. szintűt) – a licit a teljes trióra lapzártakor 25000 dollárnál (6.5 millió HUF) tartott...

Gangsters 2

Elkapták az Elender weboldalát rövid időn belül kétszer is feltörő hackereket. A 19 és 15 éves "roppant veszélyes bűnözők" ellen már folyamatban van az eljárás – eközben "kollégáik" az egyik legnagyobb magyar informatikai cég, a Synergon site-ján üzengetnek egymásnak és a nagyvilágnak...

X-akták

Mindenki őszinte rémületére a Microsoft elkezdte a DirectX 8.0 fejlesztését. Az új verzió a legújabb generációs grafikus kártyák extra dolgai mellett leginkább a beszédfelismerés és a hálózatos játékokban igen hasznos realtime élő beszélgetés támogatása területén domborít.

Második eljövetel

Anno vagy két-három évvel ezelőtt az Incoming a direkt 3D gyorsítókártyákra optimalizált játékok első képviselői között volt. Mint ilyen, a grafika tényleg nagyon ott volt a szeren, viszont a játék intellektuális mélységeit valamiért senki sem méltatta olyan nagyon... Ennek ellenére kellemes siker lett a program, Riva chipsetes kártyák mellé sokáig osztogatták még ajándékként, mondván, ez majd megmutatja, mire is képes a kártya. Nagyjából három grafikus kártya-generációval később a csillogó-villogó shoot'em up rettenet Incoming Forces néven



visszatér – nagy meglepetésre némi Battlezone-szerű stratégiai/szimulátor beütéssel. Na, azért nem kell pánikba esni, a lényeg továbbra is az eszeveszett lövöldözésen lesz, amit azért kicsit feldob az, hogy többféle járműből is osztogathatjuk a halált: a lista a repülőgéptől a tankon át a lépegető harci robotig terjed. A dühös fejlesztők (Rage Software) négy kampányt és négy különálló történetet ígérnek, a megjelenést pedig 2000. őszére tervezik.

Gyere, őrült...!

A Microsoftnak nem elég az ECTS, az E3, a Milia, meg a többi kisebb-nagyobb show és játékkiállítás: nemrég saját kis expót tartottak Gamestock 2000 néven, ahol több nagy címet is bemutattak a nagyérdeműnek. Ezek közül is a legizgalmasabbnak tűnik a Madness-sorozat (Motocross, Monster Truck...) hatodik epizódja, a Midtown Madness 2. A sok helyen az év legjobb autós programjának választott játék folytatásában Chicagóból Londonba és San Franciscóba tesszük át ámokfutásaink helyszínét – viszont a városok modellezésének részletessége a régi. Így vandálkodhatunk a Hyde Parkban és a Lombard Streeten is (az a híres dimbes-dombos utca a piros villamosokkal, ahol a filmekben olyan szépeket ugratnak az egymást üldöző autók), sőt, egy titkos pálya egyenesen a londoni metró alagútjaiba vezet! Két új karrier-lehetőség is vár, az egyikben egy hollywoodi kaszkadőr, míg a másikban egy londoni





taxisofőr szerepét kapjuk. Az első részből két autó marad meg (természetesen a játékosok kedvencei: a VW bogár és a Ford Mustang), viszont kapunk kilenc új járgányt, amiből egyelőre kettőnek a kilétét árulták el a gaz Microsoft-bérenc fejleszők: a híres angol "halottaskocsi"-típusú taxiba és egy szép vörös tűzoltóautóba (!) engednek beülni. A grafikai és fizikai engine a régi – némi továbbfejlesztéssel persze, így olyan trükkökre nyílik lehetőségünk, mint száguldozás két keréken. Mindehhez még képzeljük hozzá, hogy a készítők saját bevallásuk szerint az autót illetve a környezetet érő sérülések szimuláló rész finomítására, és a multiplayer játékmódok kidolgozására fordítják a legtöbb időt és energiát... A vidám ámokfutás folytatása október körül érkezik, addig az új (netán a bevont) jogosítványra váróknak sajnos muszáj lesz az első résszel gyakorolniuk a defenzív vezetési stílust.

Cyberpunks not dead!

Az Ultima Online óta gombamód szaporodnak az online RPG-k, de csak elvétve találni köztük olyat, amelyik nem fantasy környezetben eresztené össze a sok tízezer játékost. Ez valahol érthető is, hiszen az online RPG-k egyik alapkövét jelentő harc megvalósításához igen kényelmes egy mindenféle lőfegyvertől és egyéb modern kütyütől mentes világ. Az Anarchy Online szerzői nem rettentek vissza a feladat nagyságától, és játékukat a 29. évezredbe, az (akkor) ismert világegyetem szélén fekvő bolygóra helyezték. Az unalmas kolonizálás után némi Dűne-utánérzésnek tűnő fordulattal kiderül, hogy a bolygón fertelmes mennyiségben található meg a nanotechnológia-ipar létfontosságú nyersanyaga, ami a Notum névre hallgat. Nosza, fel is kerekedik az univerzum összes szerencsevadásza és szélhámosa, hogy a modern aranyláz keretében megcsinálja a szerencséjét... A játék egyaránt támogatja a magányos, és a partiba szerveződő játékosokat, és további érdekessége, hogy nem feltétlenül harcközpontú. A karakterünk lehet a bolygót uraló Omni-Tek megavállalat tisztviselője (ekkor a testőrei harcolnak helyette, ő pedig a háttérből irányíthatja az eseményeket). A dolga a szintén játékosok által vezetett négy lázadó mozgalom elleni küzdelemből áll. Az Anarchy Online nyilvános bétatesztje késő tavasszal kezdődik, míg játék ősszel várható.





Gorkij után Asimov 17

A Gorky 17-tel ismertté vált lengyel Metropolis fejlesztőcsapat nem nyugszik: ezúttal a Two Worlds című RPG-stratégia keverékkel riogatja a jobb sorsra érdemes játékosokat. A programhoz elég fura sci-fi kerettörténetet agyaltak ki a szerzők: valahol egy távoli univerzumban rengeteg bolygón fejlődött ki az értemes élet, azonban a sokezer civilizációnak fogalma sincsen a többi létezéséről. Ennek oka, hogy itt a világűrt vákuum helyett sűrű kozmikus por tölti fel, ami lehetetlenné teszi a távolsági kommunikációt és az űrutazást. Amikor két bolygó a véletlen szeszélye folytán túl közel kerül egymáshoz, a lakóik (név szerint: a Quidarianés az en'Ceer faj – hogy miért nem tudnak ezek az ufók egyszer normális nevet találni maguknak, az rejtély) végre rájönnek, hogy nincsenek egyedül, és annak rendje-módja szerint egymásnak esnek. A játék egy en'Ceer titkosügynök szerepét osztja ránk, akinek a feladata mi más is lehetne, mint a fenyegető háború megelőzése, illetve a bolygók összeütközésének megakadályozása. Nem hangzik túl egyszerűnek... Bár a Gorky 17 grafikus engine-je egész jó volt (a harcot leszámítva), az Electronic Artstól elszalajtott programozókkal kiegészült csapat teljesen új motort ír a játékhoz, aminek megjelenése csak a jövő évben várható. A hír olyan friss, hogy tulajdonképpen most történik, ezért még képeink sincsenek a játékból, a grafikusok skicceit viszont megmutatjuk.





Orosz hússaláta



Átok ül azokon a repülőgép-szimulátor fejlesztőkön, akik programjukat a híres A-10-es "varacskos disznó" főszereplésével készítik. A baljós előjelek nem zavarják az SSI-t, akik most a nagy sikerű Flanker 2.0-hoz készítenek mission CD-t, az A-10-es, illetve orosz hasonmása, a Su-25 Stormovik főszereplésével. Az önmagában is játszható Flanker Attack a Krím-félszigetre és a Kaukázus hegyei közé viszi a pilótát, aki most már olyan extrákat is igénybe vehet bevetés közben, mint az AWACS-gé-pek és a rádiós összeköttetés a földi támaszponttal. A fejlesztés még korai szakaszban van (megjelenés legkorábban jövő tavasszal), viszont a párhuzamosan készül a Flanker 2.5, ami a kettes verzió patchekkel kifoltozott, új küldetésekkel és repülhető gépekkel (végre beülhetünk a Mig-29 pilótafülkéjébe is!) feltuningolt változata. Követésre méltó példa, hogy a Flanker 2.0 regisztrált vásárlói ingyen juthatnak a 2.5-ös verzióhoz valamikor a nyár végén.

Egyszemélyes show



Régen lejárt már a lelkes amatőrök által hobbiból összedobott játékok kora, de egy John DiCamillo nevű úriember erről nem hajlandó tudomást venni, és immár három éve fejleszt egy űrszimulátort egyes egyedül, a szabadidejében. Szent őrültek mindenhol akadnak, rájuk kell hagyni a dolgot – azonban a Starshatter előzetes képei alapján John programja keményen állja a versenyt a kate-gória nagy neveivel. Az egyszemélyes fejlesztőcsapat szerint az űrharcot minden oldalról megízlelhetjük, a több kilomé-teres anyahajók irányításától az atmoszférába merészkedő kisebb vadászok kergetőzéséig. Az űrhajókat a modern harci repülőgépek modelljei alapján épülnek fel, és a 3D kártyák összes effektjét megcsodálhatjuk majd rajtuk. A játék eredeti sztorival, és nem linaáris kampányokkal büszkélkedik, multiplayer mód viszont nem lesz benne – különben hősünk nem tudná tartani az önmaga elé kitűzött 2001 végi megjelenést...

Római vakáció



A Commandos sikerével ismertté vált spanyol Pyro Studios nem pihen: a napokban három új játék fejlesztését jelentették be. A Praetoriansszal a real-time stratégiák világába próbálnak betörni a srácok, természetesen a legújabb 3D-s divathullámon lovagolva. Első ránézésre a játék egy római korba helyezett Shogunnak tűnik, a különbséget a teljes élethűségre való törekvésben látják a spanyolok: az ő játékukban ugyanis a morál kezelésétől a katonák kiképzéséig minden abszolút realisztikus lesz. Ennek köszönhető, hogy kimarad az egységek gyógyításának lehetősége is: aki megsérül, az harcképtelenné válik és passz, talán három-négy pályával később visszatérhet gyógyultan, de a harctéri gyorssegély fogalmát jobb, ha elfelejtjük. Vízi harcviselés nem lesz a programban, mert a készítők úgy gondolják, hogy az egy idő után nagyon egysíkúvá teszi a játékot. Ugyancsak nem lesz "fog of war", ami kissé megkérdőjelezi ugyan az élethűség dolgát, de újabb színt visz a játékba a különböző harci formációk alkalmazása terén: mivel látjuk, hogy áll fel az ellenfél, gyorsan kialakíthatunk egy ideális formációt; ő erre szintén reagál stb. Az aránylag kevés egységtípust (kb. tíz) is a program erényei között emlegetik, itt nem a különféle speciális egységek kiképzésén, hanem az egyszerű közkatonákból álló seregek irányításának trükkjein lesz a hangsúly. Az egyjátékos módban 16 küldetést hajthatunk végre Itáliában, Egyiptomban és Galliában, a készítők azonban inkább a multiplayer rész kidolgozásába fektetik az energiájuk nagy részét: szerintük mire a játék megjelenik (2001 tavasz), már mindenki az Interneten fog nyomulni, és nem is nagyon lesznek single player játékok...



Új szelek fújdogálnak a mudokon budikon

Sokáig úgy tűnt, a Heart of Darkness lesz az utolsó PC-s képviselője az ugrabugrálós/mászkálós/logikai/akció/platformjátékoknak (hirtelen ennyi jelző jutott eszembe, de biztos van még egy pár), és a stílus menthetetlenül és teljes egészében a Playstation-tulajok martalékává válik. Aztán jött, látott és győzött Abe, a világ legrandább ürlénye! Az Oddysee és az Exoddus hangos sikere arra inspirálta a fejlesztőket, hogy töredelmesen bevallják: tulajdonképpen egy ötrészes sorozat első epizódjait láttuk, és reszkessünk, mert hamarosan jön a folytatás! Hát, túlzás lenne azt állítani, hogy a harmadik rész megjelenése már nagyon a nyakunkon lenne, mivel az új főszereplőt bemutató Munch's Oddysee csak a jövő év elején kerül a boltokba – a készítők szerint azért, mert csak addigra fognak kellő mértékben elterjedni a Voodoo4/5 kártyák és az 1GHz-es processzorok, amik erősen ajánlottak a grafika kellő minőségű és sebességű megjelenítéséhez. (Hú, de rosszul hangzik...) A brutális gépigényért cserébe a játék teljes mértékben 3D-ssé válik, és igen nehéz lesz megkülönböztetni az engine által generált látványt az előre renderelt movie-részektől. A sztori az Exoddus egyenes folytatása, továbbra is a mudokon faj szabadságharcát követhetjük nyomon a gaz elnyomó glukkonokkal szemben. Hősünket, Munchot, egy harmadik faj, a mudokonok által szinte az utolsó szálig kiirtott gabbitok jeles képviselőjét, Abe szabadítja ki a rabszolgaságból, majd társakká válnak az elmés kalandok során. Eleinte csak Abe-et irányítjuk (miközben Munch törött lábbal üldögél egy összkomfortos tolószékben), később kettőjüket egyszerre, majd újdonsült hősünk magára marad. Munchot a játékban való boldogulásban a teljesen felújított GameSpeak rendszer segíti, hála neki, már nemcsak pár rövid utasításban (netán egy barátis szellentésben vagy pofonban) merül ki a többi karakterrel folytatott kommunikáció, hanem egészen kiterjedt beszélgetéseket folytathatunk. További csavar a játékmenetben, hogy Munch egy ügyes implantáció segítségével minden mechanikus szerkezet irányítását át tudja venni – a logikai részeket így ilyen típusú megoldásokkal tudhatjuk le Abe mágikus szellentése és egyéb épületes marhaságok helyett... A sorozat pedig vidáman hömpölyög tovább: máris bejelentették a negyedik részt Squee's Oddysee címen (eszerint megint új főszereplőnk lesz!), illetve egy oldalág is nő az Oddworld-családfára, az elsősorban multiplayer csatákra kihegyezett real-time stratégia, a Hand of Odd képében, melyet leginkább a vasárnapi bableves chillys csülökkel menü után ajánlhatnak...



3000+ÁFA

A Sim City 3000 és a The Sims milliós eladásaival a Maxis szép csendben a világ egyik legsikeresebb PC-s játékfejlesztőjévé vált. Mivel zsákszámra hozzák a pénzt az EA konyhájára, az hálából orrba-szájba további Sim-epizódokat csináltat velük. A legújabb szösszenet a Sim City 3000 Unlimited egy kiegészítő a tavalyi év második legnagyobb példányszámban eladott játékához. A Maxisnál először csak egy gigászi patchet akartak írni a játékhoz, ami a rajongók által legtöbbször szóba hozott újításokat valósítja meg, aztán inkább hozzácsaptak 13 új kampányt, hozzátettek ezt-azt, hogy teljes értékű (és árú) játékként lehessen a polcokra tenni. Fő újdonságként az európai és távol-keleti típusú épületek megjelenését, új időjárási effekteket és katasztrófákat, valamint a kampányszerkesztőt emlegetik a fejlesztők. Az előreláthatólag május végén megjelenő játék önmagában is játszható, nem kell hozzá a Sim City 3000.



Aprólék

56-os emlékmű

A Media Metrix nevű cég felmérése szerint ma mintegy 56 millióan használják játékra (is) a PC-jüket otthon vagy a munkahelyen. A világ legnépszerűbb játéka a felmérés szerint a Windowsba beépített Pasziánsz és Aknakereső. Bár talán nem állunk ennyire rosszul...

Feketén-fehéren

A rutinosabb játékosokat már meg sem lepi a hír: mindannyiunk rettegve tisztelt Peter Molyneux-je gyászos képpel bejelentette, hogy a Black and White megjelenése szeptemberre csúszik. A Dungeon Keepernél egyébként ugyanezt a hosszas műsort játszotta velünk.

Welcome to the real world

Néhány pletyka szerint súlyos pénzekért az Interplaynek sikerült megszerezni a Mátrix játékfeldolgozásának a jogait. A híresztelések szerint a kiadó a Shiny Entertainmentre bízza a kultuszfilm átírását, ami azt jelenti, hogy sok cián folyik le addig még a Tiszán, mire elkészül a program, lévén a Shiny három évig csinálta a Messiah-t, és éppen most kezdett bele a következő projektjébe, a Sacrifice-ba.

IV. Lara

Demi Moore, Sandra Bullock és Elizabeth Hurley után ismét új jelölt van a Tomb Raider-mozifilm főszerepére az Oscarra jelölt Angelina Joile (Észvesztő, A Csontember) képében. A filmet idén nyáron kezdik el forgatni. Ezt mondták tavaly ilyenkor is...

Space Quest

Nyolc hónap után visszatért az űrből Daniel Barry amerikai űrhajós, az első ember a világon, aki a világűrbe magával vihette kedvenc PC-s játékát, hogy az űrrepülőn Starcraft-partikkal üsse el a szabadidejét. Az ominózus CD 153-szor kerülte meg a Földet, és 3.5 millió mérföld megtétele után visszakerült a Blizzardhoz, ahol most a NASA hiteles papírja igazolja, hogy ez az ember által ismert világűr legnépszerűbb játéka...

Zavar támadt az Erőben

A LucasArts nem igazán elégedett a játékainak európai terjesztését végző Activisionnel, így szeptembertől új disztribútor után néz. Talán nagy nehezen találnak is egy jelentkezőt...

Az oroszok már a spájzban vannak!

Az orosz illetőségű Buka Entertainmentnek sikerült prófétává válni a saját hazájában: egy orosz játékos site szavazásán a földkerekség legjobb játékfejlesztő cégének választotta őket az istenadta nép – a Blizzard és a New World Computing előtt! (Bár ebben mintha lenne egy kis patriotizmus...) Az eddig leginkább a Rage of Magesről ismert csapat ezen annyira felbátorodott, hogy Project Overdrive címen futó új programukkal a 3D-s játékok ingoványos területére merészkednek be. A játék nem kevesebbet vállal fel, mint hogy egy programba sűrítse össze a Grand Theft Autot, a Gangsterst és a Drivert – first person shooter kivitelezésben. A szervezett alvilág ranglétrájának legalján kezdünk, mint egy börtönből frissen szabadult nehézfiú, húsz dollárral a zsebünkben. Innen a karrierünk irányítása teljesen a mi kezünkben van, lehetünk verőember, sofőr, testőr, orgyilkos, esetleg az összes egyszerre. Ha jól garázdálkodunk, előbb-utóbb már saját bűnbandának parancsolhatunk, ami egyaránt felkelti a maffia és a rendőrség figyelmét... A végén talán még politikai pályára is lépünk! Mivel a témában rejlő játékmenetbeli ötleteket már sokszorosan kiaknázták, az orosz fejlesztők inkább a kivitelezés terén óhajtanak nagyot alakítani. Rendkívül büszkék a grafikai és fizikai engine-re: előbbi mindenféle töltögetés és lassulás nélkül képes kezelni a játékban



elénk táruló (és az előzetes képek alapján igen kellemesnek ígérkező) környezetet, utóbbi pedig az élethű fizikai hatásokról és sérülésekről gondoskodik. Ilyen ígéreteket már sokszor hallhattunk, mindenesetre az év közepe felé kiderül, mit produkált a "világ legjobb játékfejlesztő cége"...







Bajban a perszetrojka



Mostanság egyre nagyobb divat a játékfejlesztők között a készülődő programjukat egy minél kacifántosabb nevű stílus első és egyetlen képviselőjeként feltüntetni. Ezt a hóbortot követik a Flashpoint: Status Quo cseh készítői is, akik szerényen "tactical combat action war game"-ként emlegetik a programjukat. Ez annyit tesz, hogy a játék egyszerre akar kommandós-szimulátor, és mindenféle földi/vízi/légi harceszköz szimulátora lenni. Hát, kihívásnak nem utolsó... A játék sztorija 1985-be repít: Gorbacsov éppen hatalomra kerül, megismerteti a világgal a glasznoszty és a peresztrojka azóta történelemmé lett fogalmait, és már csak lépések választják el attól, hogy vokát nevezzenek el róla... A nyugati világ még éppen a Gorbi feje búbján éktelenkedő hetyke kis folt és az orosz plasztikai sebészet viszonyán elmélkedik, viszont egy kis csendes-óceáni szigetecsoporton csúnya dolgok vannak készülőben. A Vörös Hadsereg egyik ős-kommunista vezetője a változás szeléről hallani sem akarván, hű katonáival elbarikádozza magát egy (mellékesen nukleáris fegyverekkel



felszerelt) haditámaszponton. A helyzet kínosságát fokozza, hogy a szigetcsoport másik két földdarabja is lakott, sőt: az egyiken egy NATO-bázis, a másikon pedig egy független köztársaság tengeti egyre kevésbé unalmas mindennapjait. Mivel a lázadó tábornok atomfegyverek bevetésével és a békés szigetecske megtámadásával zsarolja az ENSZ-t, a nyílt támadás helyett egy szuper kommandót vezényelnek a helyszínre, hogy eltegye láb alól a kellemetlenkedő egyedeket. A játékban Gatowski, a Szovjetunióból frissen disszidált (azelőtt nyilvál Gatovszkij elvtárs lehetett) helikopterpilóta szerepét kapjuk, akinek nem kisebb a feladata, minthogy megtervezze és végrehajtsa az akciót – amolyan Piszkos tizenkettő-módra. Az eszköztár adott: 11 féle fegyver és 21 (!) jármű várja, hogy a kezünkbe kaparintsuk. Az akció totálisan nemlineáris, vagyis adott a sziget, ahol abszolúte azt csinálunk, ami jólesik. A megjelenésről egyelőre nem tettek elhamarkodott nyilatkozatokat a készítők, mindenesetre karácsony a legvalószínűbb időpont.

Online ürdöngölő

Az űrszimulátorokat eddig még nem nagyon fertőzte meg a multiplayer-őrület, igazán csak a Freespace-rajongók voltak ellátva élvezhető sokszemélyes üzemmódokkal. Ennek most vége, mert vészesen közelg a Deep Space, ami direkt a több száz játékost felvonultató



hálózatos csatákra élezneki ki. A 18 féle irányítható űrhajó (egyenként 25 féle felszerelhető fegyverrendszerrel) már önmagában is szép szám, viszont ha az ember elképzeli hogy egy kétszer 500 pilótát (ennyire tervezik a deepspace.net maximális teherbítóképességét) felvonultató űrcsata közepén találja magát, mindjárt nagyon elkezdi várni a májust, amikor előreláthatólag megjelenik a program. (Meg a TV Netet beszerelő derék bácsikat, mert egy 14.400-as modemmel talán mégsem lesz olyan izgalmas a csata.) Többet most nem mondunk róla, mert egyrészt nem tudunk, másrészt itt a lap alja.

ACastrofavirág



A leginkább a Railroad Tycoon 2-ről ismert PopTop Software a játékosok által igencsak kedvelt Karib-tenger vizeire evez következő játékával, a Tropicoval. Guybrush Threepwood kalandjainak földjén egy frissen hatalomra jutott latin-amerikai diktátor szerepét vesszük fel, akinek feladata kicsiny szigetén a (rém)uralom megszilárdítása. Alapvetően egy Sim City-szerű építkezős játékot kapunk, ahol mintegy százféle épület variálásával kell megszilárdítanunk a gazdaságot, hogy az így termelt pénz segítségével befogjuk a lázadozó lakosság száját. Ami nem megy szép szóval, azt megoldhatjuk a politika sötétebb eszközeivel, végső esetben pedig jöhet a hadsereg is. Innentől már csak rajtunk múlik, hogy egy új Kubát, vagy egy Hawaii-szerű turistaparadicsomot varázsolunk országunkból... A játékot a Railroad Tycoon 2-ben megismert S3D grafikus engine felturbózott változata hajtja, és hajlandó együttműködni a 3D gyorsítókkal is – akár 1600*1200-as felbontásig.

Űrkitöltő vállalkozás



A Wing Commander-sorozat elhalása és az X-Wing-játékok végét jelentők tragikus LucasArts-féle bejelentés óta az űrhajó-szimulátorok rajongó az egy szem Freespace 2-n kénytelenek rágódni. Ez az állapot már nem tart sokáig, a meglehetősen ismeretlen német Crytek Studios ugyanis vadul készíti a már előre a "2000 legnagyobb meglepetése" címkével ellátott Silent Space-t. A fejlesztők néhány képen kívül semmit nem szivárogtattak ki a programról. Önbizalmon kívül gyakorlati érzékben sem szenvednek hiányt a srácok: ugyan még készen sincs, de máris árulják a játék grafikus motorját, a CrySpace-t (szép darab: 64 mega videomemóriát kezel). A játék szeptemberben jelenik meg, a fejlesztők pedig már neki is láttak a következő projektnek, ami egy Engalus nevű FPS.

A pofonok völgye



A briteknél mostanában – elsősorban az "angol arab" Prince Naseem Hamed sikereinek köszönhetően – hihetetlen magasságokba szárnyal a profi boksz népszerűsége. Ezen felbuzdulva a londoni illetőségű Climax fejlesztőcsapat Title Defense néven egy bokszjáték elkészítésébe fogott PC-re és az összes következő generációs konzolra egyszerre. A játékban egy kezdő öklöző életpályáját küzdhetjük végig egészen a világbajnoki öv megszerzéséig. Az újhullámos grafikus gyorsítókra (Voodoo 4 és társai) optimalizált program nemcsak a bokszolókat fogja meglehetős részletgazdagsággal ábrázolni (egy alak 5000 poligon), de a nézőket, a bírót és az edzőket is. Utóbbiak végre valós szerephez jutnak: az edzőnk folyamatosan instrukciókkal lát el bunyó közben, míg a bíró ott figyel a ringben, szétválasztja az összeakaszkodó bokszolókat, és folyamatosan ott lábatlankodik, amíg be nem akad egy eltévedt balegyenes a szeme alá. Minden ellenfél saját, egyénre szabott stílusban fog öklözni, így küzdhetünk olyan figurákkal is, akik Muhammad Ali vagy Mike Tyson stílusában osztogatják a pofonokat. Multiplayerben vívhatunk páros mérkőzéseket, de ennél sokkal izgalmasabb, hogy a tervek szerint az Interneten egy virtuális boksz-világszövetség fog alakulni, világranglistával, címmérkőzésekkel. A játék a Microsoft játékkonzoljával, az X-Box-szal együtt, jövő év elején jelenik meg (a távoli időpont magyarázat arra is, miért nem olyan kidolgozottak az előzetes képek). Addigra talán a mi Kokónk is felpofozza azt a Hamedet...





Valaki a nagybácsiban felejtette a kését

Egy újabb nagyszerű 3D akció/kalandjáték a láthatáron az Omikron és az Outcast után! A Heart of Stone a két játékstílus mellé egy harmadikat, az RPG-t is nagy dózisban keveri a turmixba, hogy az eredmény végül egy Final Fantasy-féle "minden van benne" típusú program legyen. Történetünk a XVI században játszódik, és főhőse egy Michel de Compiegne nevezetű ifjú, akit bácsikája az egyetemi szünet alatt Franciaországba invitál, hogy segítsen neki egy fantasztikus felfedezéssel kecsegtető rejtélyes kutatásban. Ennél többet azonban nem tud mondani, mert mire emberünk a helyszínre ér, már egy késsel a hátában pihen valami nagyon nyugis és hűvös helyen. Michel feladata tehát a gyilkosság felderítése lesz, eközben bejárja fél Európát, és még a Távol-Keletre is eljut. Társaink is akadnak a kaland során. Heten vannak, mint a gonoszok, és elég szedett-vedett népség: az Artúr-mondakörből kölcsönvett Morganaklón éppúgy megtalálható köztük, mint a spanyol zsoldos, vagy az arab orgyilkos. A kalandrészt a készítők nem ezerszámra fellelhető használandó tárgyakkal akarják megoldani, inkább rengeteg nemjátékos karaktert vetnek be, akiket ők "szabad akarattal rendelkező tárgyaknak" tekintenek. Más játékban egy bezárt ajtót különféle kulcsokkal próbálgatunk kinyitni, itt ehelyett azt a szereplőt kell megkeresnünk, aki ki tudja nekünk nyitni, és szabadon választott módszerekkel rávenni erre. Harcban egyszerre három karaktert irányíthatunk valós időben – hogy ezt a fejlesztők hogyan akarják úgy megoldani, hogy a dolog kezelhető és áttekinthető maradjon, arról egyelőre nem szól a fáma. Az első ránézésre a Prince of Persia 3D-t idéző játékot mindenesetre jövő év őszére ígérik, addig meg még van idejük a készítőknek az ilyen apróságokon töprengeni.





Az aktuális megjelenések

A dátumoknál kéretik figyelembe venni, előfordulhat, hogy csak úgy spontán csúszik a megjelenés néhány napot-hetet (-évet...). Csak azokat a játékokat soroljuk fel, amelyek kiadója hivatalosan bejelentette a bemutató dátumát.

Március

25 – KA-52 Team Alligator (GT/Infogrames)
28 – Force Commander (LucasArts/Activision)
28 – Star Trek Armada (Activision)
30 – Heroes III: Shadow of Death (3DO)
31 – Soldier of Fortune (Activision)

Április

1 – Daikatana (Eidos)
1 – Formula One Championship (EA)
2 – B-17 Flying Fortress II (MicroProse)
3 – Allegiance (Microsoft)
4 – Shadow Watch (Red Storm)
5 – Europe in Flames (Talonsoft)
8 – Ultima Online: Renaissance (Origin/EA)
9 – Tachyon (Novalogic)
10 – Dukes of Hazzard (SouthPeak)
14 – Metal Fatigue (Psygnosis)
16 – EverQuest: Ruins of Kunark (989 Studios)

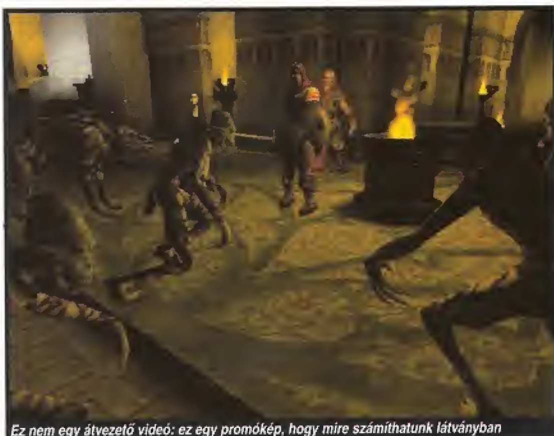
VAMPIRE: THE MASQUERADE

★ A vámpírok (igen-igen hosszadalmas) bálja

NÉVJEGY
Fejlesztő: Nihilistic
Kiadó: Activision
website: www.nihilistic.com
Megjelenés: 2000. május

Ha akad műfaj, amely valamelyes sikerrel ellenállt a különféle 3D-ketyerék mindent elsöprő rohamának, akkor minden bizonnyal a számítógépes szerepjátékok voltak azok. A stílus örökbecsű klasszikusai vagy maradtak a jól bevált izometrikus perspektívánál, vagy pedig – lásd (illetve bár ne látnád) a Might and Magic-sorozatot – csak elvétve használták ki a napról napra fejlődő, vicces rövidítésekkel ellátott gyorsító-kártyák képességeit. Nos, a jelek szerint e boldog békeidők utolsó napjait éljük, mivel az épp fejlesztés alatt álló szerepjátékokról keringő képsorok inkább az FPS-eket idézik. Példaként csak a Call of Cthulhu nevű, különösen ígéretes horror-kaland-szerepjátékot említeném meg, s a Might and Magic IX-et, ami alatt a hírek szerint már a Blood2 engine-je fog dübörögni. S nincs ez másként az alábbi, veretes kis ismertető témájául szolgáló játék esetében sem, ami sokak szerint az év egyik legkellemesebb meglepetése lehet.

A sikerre már eleve garancia lehet a környezet, mert a Vampire: the Masquerade a világ egyik legnépszerűbb és legismertebb (mellesleg ugyanezt a nevet viselő) szerepjátékán alapul. Az már csak hab a tortán, hogy a sápatag vérszipolyok viszontagságos létét feldolgozó mű idehaza sem ismeretlen – a szerepjátékon túl regények, novellák és egyéb írások tucatjai jelentek meg nyomtatásban. A Vampire tehát alapműnek számít a maga kategóriájában, s könnyen meglehet, hogy a számítógépes játékok között is megpályázhatja ezt az előkelő titulust. Az ugyanis, ami eddig kiszivárgott a programmal kapcsolatban, finoman szólva is ígéretesnek tűnik.


Ez nem egy átvezető videó: ez egy promókép, hogy mire számíthatunk látványban


Körben áll egy kisleány

Már az alapfelállás sem mindennapi, a cselekmény még 1141 környékén indul, mikor is egy fiatal lovagot, Christophe-ot igen nagy öröm ér: első kézből szerez bizonyítékot az egyház által üldözött és irtott, ördögi kreatúrák létezéséről. Helyesebb szólva első fogból... Hősünkből tehát vámpír lesz, s belecsöppen egy lidércnyomásos, sötét titkoktól terhes világba, amit vérfarkasok, élőhalottak, mágusok és tündérek népesítenek be. A történet a jelek szerint nem ragad le a "vámpír lettem, bosszút állok" problémakörnél, mivel a történet évszázadokon keresztül hömpölyög, bejárhatjuk (ha úgy tetszik, végigszívhatjuk) a középkori Prága és Velence utcáit, átruccanhatunk az újkori Londonba, a végső ütközetre pedig 1999-ben, az ezredfordulót ünneplő New Yorkban kerül sor. Mit mondjak, ez eddig igen kellemesen hangzik. Külön érdekessége a Vampire-nek, hogy – a szerepjátékhoz hasonlóan – nem holmi agyaras rémségek lesznek legfőbb ellenségeink, hanem a Christophe-ban lapuló, örökké éhes fenevad. A szokásos tápolósdi tehát aligha fog működni – a vámpírok legendás képességei ugyanis szép lassan felemésztik vértartalékainkat, utánpótlást pedig leggyakrabban a két lábon járó, röviden csak "embernek" nevezett kreatúrákból nyerhető. A túl gyakori szivornyázás viszont egyre erősebbé teszi a Fenevadat, egészen addig a pontig, míg az át nem ragadja a hatalmat karakterünk felett. Örökre. Tán fölösleges is mondanom, hogy e gyászos pillanat nagyjából a "Game Over" felirattal egyenértékű... A fejlesztők egyébként minden létező fórumon legalább egyszer kijelentették, hogy remekművük még

csak véletlenül sem harc- és mészárlás-orientált, a hangsúlyt a kaland- és szerepjáték elemekre helyezték. Ez utóbbiak kapcsán mondjuk vannak bizonyos kételyeim: a hozzánk csapódó szereplők, s a cselekmény menete előre meghatározott, ezen még a legfurmányosabb módszerekkel sem változtathatunk. Épp ezért a Vampire, dacára minden "RPG" és "Action RPG" feliratnak, alapvetően egy akcióelemekkel fűszerezett kalandjáték lesz. Ami persze nem baj, sőt! Csak zárójelben jegyzem meg, hogy Christophe ugyan mindvégig tagja lesz a csapatnak, ám ha kedvünk úgy tartja, bármelyik hozzánk csapódott lénybe "átszállhatunk". Hősünk fejlesztgetése a klasszikus szerepjáték-hagyományokat idézi majd, kedvünk szerint tanulhatunk új képzettségeket, illetve diszciplinákat. Ez utóbbiak alatt a vámpírok legendás képességei értendők, illetve még ennél is jóval több. A diszciplinákkal emberfölötti gyorsaságra, erőre, érzékekre, láthatatlanságra tehetünk szert – hogy csak a leggyakoribbakat említsem. Tápolni, kombinálgatni tehát lehet, a keményvonalas szerepjátékosok nem kis örömére. S csak hogy a Quake-fanok se elégedetlenkedjenek, néhány nem túl gótikus, ám annál funkcionálisabb fegyver is felbukkan a játék vége felé. Pisztolyok, számszeríjak, rohamkarabélyok, lángszórók lesnek az óvatlan játékosokra, hogy ne csak a vámpírok örökélete szálljon a fejükbe...


A Marcona és Tsa Kft két verőlegénye

Ideje lenne néhány szót ejtenem a engine-ről. Már csak azért is, mivel a Nihilistic tervezői – a szokástól eltérően – nem egy sikeres FPS-től kölcsönözték azt, hanem megalkották a saját, Nod névre keresztelt grafikai motorjukat. A jelek szerint nem is végeztek annyira rossz munkát. Az urak különösen nagy figyelmet fordítottak a fény- és árnyékhatásokra, mivel a cselekmény nagyrészt éjszaka, sötét sikátorok és labirintusok mélyén fog játszódni. A screenshotok alapján tökéletesen sikerült megragadniuk a Vampire borongós, sejtelmes hangulatát, ami a hasonló jelzőkkel illethető történettel megfejelve nem mindennapi hangulatot ígér. A hardware-támogatás terén eleinte volt egy kis probléma, mivel a fejlesztők – ki tudja miért – kezdetben csak 3Dfx-támogatást emlegettek. Na, az tényleg horror lett volna a javából! Szerencsére még időben észbe kaphatott valaki a Nihilisticnél, így a végső verzió már teljes D3D-támogatással fog a piacra kerülni. Csak remélni tudom, hogy a szokásos patch és update-özön viszont elmarad.

Már az eddig összehordott ígéretek is elég kecsegtetőnek tűntek (legalábbis szerintem), ám a program legnagyobb erősségéről még nem esett szó. Nevezetesen a multiplayer játékról, ami – ha valóban olyan lesz, mint amilyennek beharangozták – mérföldkő lehet a számítógépes programok történetében. A szokásos megoldást, miszerint előre legenerált pályákon és cselekményeken verekedjük magunkat végig, a készítők kiegészítették egy "storyteller" nevezetű opcióval. A storyteller egy külön játékos, aki hasonló jogkörrel rendelkezik, mint egy szerepjátékos csapatban a mesélő. Ő határozza meg a történéseket, ő személyesíti meg a nem játékos karaktereket – saját karaktere viszont nincs. E megoldásnak köszönhetően tehát a multiplayer játékban lehet egy "isteni" hatalommal rendelkező alak, aki kedve szerint alakíthatja az eseményeket. Szörnyeket küldhet a csapat nyakára, információkkal segítheti őket, s még számtalan más módon is beleszólhat a játékba. Példának okáért a játékosokon kívül bármelyik szereplő bőrébe belebújhat (á la Dungeon Keeper), s személyesen is elbeszélgethet a többiekkel. Tömören és röviden: yikes! Azt ugyan nem állítanám, hogy az efféle fondorkodások maradéktalanul visszaadják egy klasszikus, chipstől és kockazörgéstől visszhangzó szerepjáték-összeröffenés hangulatát, de hogy jót fognak tenni a Vampire szavatosságának és eladási statisztikáinak, annyi szent! Ja, és még egy apró kis adat, ha már szóba került a szavatosság: a kiadó szerint nem kevesebb, mint 40-60 órányi folyamatos játék szükséges ahhoz, hogy végre megvívhassuk a részeg amik között a végső csatát. Lehet bekészíteni a kávét.

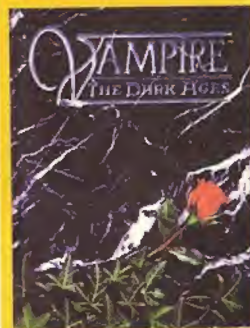

Parázs varázs csetepaté a garázs mélyén

Na kérem, így hirtelenjében ennyit tudunk jövendölni a Vampire-ről. Működőképes demohoz ugyan még nem volt szerencsém, ám mindezen ígéretek és a screenshotok alapján ki merem jelenteni: valami nagy dolog készülhet a Nihilisticnél! Hogy pontosan mekkora is, az majd elválik. A játék hangulatánál csak egy baljóslatúbb – a megjelenés pontos dátumát illető kuszaság. Eddig három site-on három meglehetősen eltérő időpontra akadtam, amit pedig még a Blizzard marketing-menedszerei is elismerő csettintéssel nyugtázhatnának. A hivatalos, illetve feltehetően hivatalos változat szerint (a kiadó site-ján volt, tehát valami alapja csak van...) már tavasszal megkezdhetjük a szipolyozást. Addig is lehet hegyezni a fakarókat.

A Vampire empire

Vámpírok. Amióta 1897-ben egy Bram Stroker nevű úriember megírta Dracula című művét, e szó körül valóságos iparág nőtte ki magát. Hogy miért és miképp történt ez, inkább nem részletezném – CoVboy az előző számban tőle szokatlan módon egyetlen mondatban összefoglalta a lényeget. "Az emberek általában szeretik rémisztgetni egymást." Márpedig a vért ivó, sápadt és naptól rettegő élőholtak tökéletesen alkalmasnak bizonyultak e nemes feladat ellátására. Ennek a vámpírkultusznak persze akadnak enyhén sokkoló vadhajtásai is: a vámpírfogakkal és csipkekézelőkkel teleaggatva kocsmázó angolszász leányzók hagyján, a vérszívószerepben tetszelgő Eddie Murpy még csak-csak – de a "real Dracul" felirattal ellátott, porcelán Drakula-baba láttán már visítva hajítottam el a katalógust. Szóval akad egy-két különösen visszataszító ízlésficam, annyi szent! Immáron a vámpírok megítélése sem olyan egységes, mint a régi szép időkben, a lelketlen gyilkológép sztereotípiájának helyét szép lassan átveszi a szenvedő, bukott szörnyeteg.

Szörnyeteg? E kérdést a legnyíltabban talán a Vampire: the Masquerade szerepjáték kiagyalója, az ultrapozőr Mark Rein•Hagen szegezte a jónépnek. Jómagam ugyan mély előítéletekkel viseltetek mindenki iránt, aki dottal írja a nevét, de hogy ez a játék méltán tette világhírűvé a fickót s White Wolf nevezetű cégét, az egészen bizonyos. Azóta kiegészítők, "kapcsolt" szerepjátékok, bögrék, trikók és multimédia CD-k egész hegyeit mászhattuk meg, de az igazi számítógépes feldolgozás elmaradt. Egészen mostanáig. Azóta a Vampire évezredes összeesküvések és vérbosszúk (találó szóhasználat!) gyötörte világa egész univerzummá nőtte ki magát saját legendákkal, városokkal és mitikus lényekkel – az élelmes marketingesek ezeket a termékeket World of Darkness billoggal látták el. Külön érdekesség, hogy jó ideje már magyar nyelven is hozzáférhetők ezek a vértől iszamos kiadványok, a szerepjáték-alapkönyvön kívül több, már ebben az univerzumban játszódó könyv is megjelent.



RUNE

★ **Thorban az igazság. Odinban meg talán a vigasz**



NÉVJEGY
Fejlesztő: Human Head Entertainment
Kiadó: Gathering of Developers
website: www.runenews.com
Megjelenés: 2000. július

Ahogy a mai programkínálatot elnézi az ember, egyre inkább az az érzése támadhat, hogy a 3D játék-engine-ek készítésében valószínűleg a szervezett bűnözéshez vagy a Pokémonhoz fogható nagyságrendű üzlet lehet. A Quake első részének ezerfelé eladott grafikus motorjának példájából okulva mostanság minden magára valamit is adó programozó 3D engine-t ír, hogy aztán a licenc-jogokat súlyos köteg pénzekért adja el leendő felebarátainak. A piac ma nagyjából úgy néz ki, hogy van három nagy név, nagy pénzekért (Quake, Unreal, LithTech), és ezer kis név olcsóért. A Heretic, a Hexen 1-2 és a Mageslayer készítőiből verbuválódott Human Head fejlesztőcsapat nem kispályázott, amikor az engine kérdése került szóba új 3D-s akciójátékukhoz: a csekély egymilliót (nem forintban...) kóstáló Unreal-motort nézték ki maguknak. Másfél év távlatából visszatekintve a választás telitalálatnak bizonyult: az akkoriban még horrorisztikusnak számító hardver-követelmények ma már egészen szelídnek tűnnek, a program által produkált látvány viszont még mindig igazán elsőrangú.


A yeti hetesből már csak ketten maradtak

A Heretic 2-vel a Ravennek egyszer már sikerült egy alapvetően first person shooterekhez készült engine-nel külső nézetes játékot készítenie, a Human Head most ugyanezt a bravúrt készül megismételni az Unreal engine-nel. A Rune egy számítógépes játékokban aránylag mostohán kezelt témához nyúl: sztorink a messzi északon játszódik, a legendás vikingek birodalmában, valamikor a IX-X. század környékén, amikor a vikingek uralták egész Észak-Európát, Skandináviát, Izlandot, de még Grönlandra, sőt, egyes feltételezések szerint Amerikába is eljutottak híres sárkányhajóikkal. Hősünk egy fiatal, de annál reménytelibb harcos, Ragnar, aki – amint azt egy barbár viking hőstől jogosan el is várhatja az ember fia – kissé túlfejlett izomzattal és önbizalommal, viszont ennek ellentételezéseképpen erősen mérsékelt intellektuális kapacitással bír.




Ragnar hatalmas p(h)allosát látván világgá szaladt mindenki

Kalandjaink kiindulása egy igen fura jelenség, aminek folyományaképpen teljes tengerparti falvak tűnnek el nyomtalanul egy-egy baljós éjszaka leforgása alatt. A diplomatikus vikingek persze ilyenkor csípőből továbbpasszolnák a felelősséget Lokinak, a viszály istenének, ezzel a kényelmes hozzáállással viszont akad némi gond: a diplomatikus viking fogalmát még vagy ezer évig nem ismeri a világ... Ragnar így annak a válogatott pankrátorcsapatnak a tagja lesz, ami hajóra száll, hogy némi nyomozás árán nyolc napon túl sem gyógyuló agyonverésben részesítse a kellemetlen események hátterében álló valakit vagy valamit. Az események gyorsan pörögnek, a hajókázásból hegymászás lesz (mivel a főgonosz – komoly esztétikai érzékről téve tanúbizonyságot – valahol a tundra közepén egy hegy tetején éldegél egy -40 fok körüli átlaghőmérsékletű lakályos kis barlangrendszer mélyén), Ragnar pedig hamarosan egyedül marad (ami annál is kínosabb, mivel a kommandó vezetője Ragnar apja volt), ráadásul nemcsak a gonosz boszorkánymesterrel kell megküzdenie, hanem magát a Ragnarök eljövetelét kell megakadályoznia (ez vikingéknél a világvége szinonimája). Mivel az Unreal engine elég erős a külső helyszínek megjelenítésében, ezért a barlangokban, elpusztított falvak romjai között, vagy ősi építményekben játszódó pályák mellett igen sokszor fogunk hatalmas nyílt terepeken akciózni, kinn a pusztán, a jégmezőkön, vagy a hegyormok között a lezúduló lavinákat kerülgetve. A játékmenet elég lineárisnak ígérkezik, viszont arra kínosan ügyelnek a készítők, hogy minden egyes előttünk tornyosuló feladatra több logikus megoldást is találhassunk. A szörnyek aprítása közti rövid szünetekben unalomūzőnek néha logikai feladványokat is meg kell oldanunk – na persze csak hősünk IQ-szintjéhez (ami nagyjából a bicepszkörméretének a fele lehet) méretezve.


A bátor viking nem hátrál meg a legöregebb yeti lovag elől sem

Ahogy az eddigiekből sejthető, a Rune lényege az északi mitológiákból ismert szörnyetegek (trollok, goblinok, a wendol néven futó, yetire emlékeztető hószörnyek hordái és egyéb rémségek) halomra ölése lesz. A játék a vérgőzős gyilkoláson kívül erős kaland- és némi RPG-jelleget is felmutat. Ragnar kalandjai során szépen fejlődik, erősödik, egyre durvább fegyvereket tud egyre nagyobb szakértelemmel használni, valamint új extra harci manővereket is a magáévá


Akcióban Nagy Feró rockkalapácsa. De mekkora lehet a rocksarló?


Aha, itt járt Erik, a viking. Tényleg nem süllyednek... (már!)

tehet. A kaland-szál elsősorban a bevallottan kissé sablonosan induló történet tekergőzésében, és a vadon felfedezésében (ami az engine-nek hála igen látványosnak ígérkezik) domborodik ki. Csekély értelmű hentes-tanoncként természetesen a mágiához (ami a Rune világán ha nem is mindennapos, de messze nem ismeretlen) nem igazán fogunk hozzászólni, maximum olyan szinten, hogy ha valaki elővigyázatlanul valami varázslatot akar ránk bocsátani, annak hirtelen felindulásból péppé verjük a fejét. A Rune a játék lelkét, azaz a harcot tekintve a 3D akciók azon ritka képviselői közé tartozik, ami a különféle kaliberű távolsági fegyverekből való lődözés helyett a közelharcot, az igazi férfias adok-kapok jellegű bunyót részesíti előnyben. Ez a húzás persze teljesen logikus, hiszen történetünk időpontjában a vikingek még vagy négyszáz évig nem is fognak széles körben áttérni holmi íjak használatára az emberes, hatvankilós harci pörölyök helyett. A játékban meglehetősen kevés távolsági fegyvert használhatunk – a dobóbalták és -tőrök ízlésesen elhelyezve ezerféle szép csonkolást és egyéb formagyakorlatot mutathatunk be. A fair play szelleme azért olyan nagyon nem teng túl a készítők háza táján, így szerencsére hősünkön csak multiplayerben lehet ilyen célzott támadásokat végrehajtani (ott viszont hősünk végtagok és egyéb zavaró apróságok nélkül simán eljátssza a Gyalog-Galopp fekete lovagjának szerepét a többi játékos nem kis mulatságára). A harcrendszer ezen túl is meglehetősen aprólékosan kidolgozott: az egyes fegyvereknek nemcsak önmagukban vannak meg a jellemző tulajdonságai (egy rövid, egyenes karddal például kicsit sebzünk, de fürgén szurkálhatunk vele, és még egy pajzs is elfér a másik kezünkben, míg egy csatabárddal könnyedén csonkolhatjuk össznépi adok-kapokba, úgyhogy fog izzadni az Unreal-engine rendesen. Mindezek mellett az ígéretek szerint a kezeléshez nem kell zongoraművészeket megszégyenítő improvizatív futamokat produkálni a billentyűzeten, elég vadul kattintgatni az egérrel, és néhány billentyűt becélozni a speciális támadásokhoz.

– ha nem akarunk csiga módjára közlekedni, előbb-utóbb döntenünk kell a kétkezes pallos, a harci pöröly és a csatabárd között. A közelharc megoldása egy ilyen jellegű játékban mindig kényes kérdés, volt már program, ami teljes egészében ezen bukott el (Die by the Sword), de a jobbnak mondható megoldások (Drakan) is messze vannak még a tökéletestől. Ha a fejlesztők ígéreteinek csak a fele valóra válik a harcrendszerrel kapcsolatban, az a látvánnyal és az aránylag kiaknázatlannak számító témaválasztással karöltve könnyen kasszasikert csinálhat a Rune-ból, amit óvatos duhajként tegyünk el addig a "roppant ígéretes, de azért várjuk csak ki a végét" feliratú képzeletbeli polcunkra. A megjelenést a delphi jósda szakemberei a nyárra prognosztizálják (annak ellenére, hogy a multiplayer részt még csak most kezdik kódolni a srácok), de addig még nagy valószínű-




Katonai tiszteletadás: Ragnar kardélre hányt

szerencsétlen ellenség rossz felé nyújtózkodó végtagjait, viszont lelassítja a mozgásunkat, és védekezni se nagyon tudunk vele), de képében ki is merül az arzenál –, azokat is igen limitált mennyiségben: Ragnar nem egy utazó szekerce-ügynök, hogy tucatszám tartson magánál a kedves szerszámokból. Közelharci fegyverekben viszont igen gazdag a program, használhatunk különféle kardokat, láncos- és hagyományos buzogányt, csatabárdot, csákányt, harci kalapácsot, szöges bunkót, vagy jobb híján egy megboldogult ellenfelünk verekedés közben mintegy véletlenül leszakadt végtagját. Igen, ez azt jelenti, amire először asszociál reménykedve az ember: a Soldier of Fortune-höz hasonlóan tucatnyi sérülési zónára osztották az összes ellenfelet, ahová egy-két szerencsés találatot

minden egyes ellenfélhez viszonyítva más és más a viselkedésük: a program antropológusok és fegyverszakértők által készített hatalmas táblázatokból bogarássza ki, hogy az éppen használt fegyverünk hogyan viszonyul aktuális áldozatunkhoz. Az ellenfelek egytől egyig az északi népek mondavilágából származnak, és meglehetősen nagy számban riogatják az arra járó békés viking kirándulókat: egyedül goblinból mintegy 96 féle verzió létezik, ami nemcsak különböző textúrákat, de más-más fegyvereket, és harci stílust (!) is jelent. Persze a tucat-szörnyeket előbb-utóbb felváltják a durvább egyedek, a végére pedig Odin, Thor, Loki és a többi isten is beszáll az

Érdekes (ráadásul teljesen logikus és eddig érthetetlen módon elhanyagolt) ötlet az is, hogy Ragnar nem tud végtelen mennyiségű fegyvert magával cipelni

séggel a nyakunkba esik a játszható demó is az E3 magasságában, májusban – na akkor majd kiderül, lesz-e king ebből a vikingből.


A magas szintű diplomáciai tárgyalások jellegzetes viking stílusban zajlanak

WARCRAFT 3

★ Késleltetett orkazmus



Különféle gyanús orkok újabb adag környezetszennyezést követnek el a szőke Tiszán

NÉVJEGY
Fejlesztő: Blizzard Entertainment
Kiadó: Havas/Sierra
website: www.blizzard.com
Megjelenés: 2000. december

Igencsak meglepődnék, ha létezne az 576-nak olyan olvasója, aki életében most először hallja a Blizzard Entertainment nevét. **(Leszámítva persze TJ-t és az ő kis Diablo 2-jét – CoVboy)** David Brevik és kis csapata kb. olyan magasságban mozog a játékfejlesztők világában, mint Mozart a zenében, Pelé a fociban, vagy a Guinness a sörök birodalmában. Amihez ezek a srácok csak hozzányúlnak, arannyá válik: Warcraft 1-2, Diablo, Starcraft, Brood War – szép kis névsor! A milliós nagyságrendű rajongótáboron kívül még egy dolog összeköti ezeket a címeket: az, hogy elviselhetetlenül hosszú ideig készült mind. Na igen, a kaliforniai székhelyű brigád nem kapkodja el az új programok kiadását, általában egy-másfél évente jelennek csak meg valamivel (becsületükre szóljon, hogy cserébe szinte sosem kell javítópatchekkel foltozgatni a játékaikat), de az aztán hosszú évekig nem hajlandó lemászni a bestseller-listákról: a '96 karácsonyán megjelent Diablo még a '98-as összesített eladási listán is az első tízben volt, a Starcraft pedig még ma – lassan két évvel a megjelenése után – is biztosan tartja magát az élmezőnyben a teljes árú játékok között.

A mintegy harmincezer éve készülő, de most már aztán tényleg a befejezéshez közelgő Diablo 2 mellett a csapat mostanság a Warcraft 3-on dolgozgat. A tavalyi ECTS legnagyobb szenzációjának számító bejelentés óta egészen a legutóbbi hetekig tulajdonképpen semmi érdemleges nem szivárgott ki a játékról (a blizzard.com szűkszavú ismertetőjét és három-négy képet leszámítva), aztán március elején igencsak felgyorsultak az események. Először is három biztos embernek számító programozó nagy hirtelen elhagyta a céget (Pat Wyatt, a Battle.net, illetve a Starcraft és a Diablo multiplayer részeinek fő programozója, Mike O'Brien, a Battle.net kitalálója és a Warcraft 3 grafikai engine-jének egyik írója, és Jeff Strain, aki a Starcraft campaignszerkesztőjét írta), hogy egy új, elsősorban Internetes játékokkal foglalkozó fejlesztőcsapatot alapítsanak Triforge néven. Eközben Rob Pardo (Warcraft 3 fő-designer) Koreában egy sajtótájékoztatón bemutatott a népnek öt, egyenként 15 másodperces movie-t a játékból – amit persze valaki kézikamerával felvett és másnap eldugult a Net a sok letöltéstől... Innen már nem volt megállás a lejtőn, a fejlesztők nagy kegyesen meghajoltak a köz akarata előtt (még szép, amikor már 20-30 rajongói weboldal ostromolta őket napi száz levéllel...) és elkezdtek nyakra-főre nyilatkozgatni a játékról, sőt: már kétszer merészkedtek nyilvános fórumokon a rajongók elé, hogy a hirtelenjében felmerülő néhányszázezer kérdésre megpróbáljanak értelmesen válaszolni a nagy tülekedésben. Néhányra sikerült is.

Lássuk csak, miről is szól a Wracraft 3! Azt már tavaly ősz óta mindenki tudja (de azért az újszülöttek kedvéért gyorstalpalóban átvesszük még egyszer), hogy a soha el nem készült Warcraft Adventures


A szokásos hétvégi gombászás az ork táborban ér véget


Zord csőszök figyelik a völgyben vadkempingező hordákat

sztoriját ültetik át egy "3D-s real time stratégiai szerepjátékba" (ej, be szép kifejezés!) – ez a stílus valahol a Diablo és a valós idejű stratégiák "kommandós" küldetései között helyezkedik el. A történet a Warcraft 2 befejezése után meghatározatlan számú évvel kezdődik, az orkok törzsek leigázva, szétzilálva, a sámánok mágiája és az ork istenek kultuszai a sárba tiporva hevernek. Ez az állapot igazán méltatlan és tarthatatlan, jön is főhősünk, Thrall, a rabszolgaságból szökött ifjú ork harcos (hah, ismét szólhatnak teli torokból a brutális ork harci kesergők...!), akinek házi feladata, hogy egyesítse a vidám kis anarchiában éldegélő orkokat, rendszabályozza meg a magukat felsőbbrendűnek képzelő embereket, és mellékesen mentse meg a világot az alvilágból egy hosszabb lélegzetű vakációra érkező démonok seregétől (egyébként Lángoló Légió néven futnak a drágák, és aki emlékszik még az első két rész daemonjaira, az már sejtheti kikrölmikről is van szó).


Az erdő csöndjét hamarosan hangos csatazaj veri fel


Kicsiny tábortüzünk környéke néha repülötérré válik

Ideje, hogy megvilágítsuk egy kicsit a homályos pontokat: először is mit tesz a fejlesztők által előszeretettel emlegetett role-playing strategy fogalma? Végy egy szokványos fantasy szerepjáték-rendszert, jó bonyolult fejlődési szisztémával, képzettség-rendszerrel, mágiával és az egyéb esszenciális hozzávalókkal. Az egészet öntsd a real-time stratégiák kényelmesen kezelhető, bejáratott, dinamikus, gyors játékmenetet biztosító kezelési rendszerébe, majd az egészet szórd meg a hagyományos stratégiák hősközpontú filozófiájával (lásd Heroes-sorozat). A turmixhoz már csak egy kis eredeti Blizzard-féle zsenialitás szükséges, és máris előállt a vadonatúj remekmű! A régi Warcraft-részekből megmarad az erőforrás-gazdálkodás, a technológiánk és az egységeink fejlesztgetése, ám építkeznünk már nem kell (annyit...), és a harcba küldött csapatok az eddigi "harminc dárdás plusz tizenöt íjász"-jellegű (azaz inkább jellegtelen) formából igazi kalandozó partikká avanzsálnak, akik felfedezik nekünk a térképet és RPG-kből ismerős küldetéseket hajtanak végre a háború közben adódó uzsonnaszünetekből lecsippentett percekben.


Vajon hogy lehet ilyen lyukas szárnyakkal repülni?

A Warcraft kettő és a Starcraft három választható harcoló fele után most már hat fajt irányíthatunk, bár a faj szó helyett esetenként helyénvalóbb lenne a fajok szövetsége kifejezést használni, mivel például az emberek oldalán törpék és elfek is harcolnak, akárcsak a régi Warcraftokban (az ogrék viszont kiváltak az ork fennhatóság alól!). Az emberek és az orkok eléggé adják magukat, mint játszható faj, a közös ellenség, a démonok légiója szintén, viszont az össznépi haddelhadd másik három szerencsés résztvevőjéről egyelőre nem nagyon hajlandók nyilatkozni a készítők. (Nyilván nem azért, mert nem tudják, kik lesznek azok, inkább tartalékolnak egy kis infót szűkösebb időkre. Nem egy rossz módszer: ha esetleg lanyhulna a Warcraft 3-hisztéria, csak bedobják a következő játszható fél nevét, és máris övék az összes szalagcím az újságokban – tők ingyen ráadásul! A további fajok kérdéséről javában dúl a vita a rajongók között, a legtöbb tipp egyelőre egy élőhalott-birodalom létét támogatná, de ha a Blizzard továbbra is tartja a szokásos munkatempóját, még bőven lesz időnk tanakodni...

A játék egyetlen igazi nyersanyaga az arany lesz, amit szerezhetünk a hagyományos módon (szegény peonokat halálra dolgoztatva a bányák mélyén), illetve alternatív módszerekkel (a vadonban különféle kincseket felkutatva a **hőseink vezette** csapatokkal). Nem véletlenül emeltem ki, hogy hőseink vezette, hiszen vezető nélkül nem létezhet igazi hadsereg, de még egy árva szakasz sem, így a hősök szerepe abszolút fontosságúvá válik: mivel ők vezethetik a csapatainkat, így mennyiségük (egyelőre úgy néz ki, négyben maximalizálják a számukat) és fejlettségük (csak a szintjükkel egyező számú katonát tudnak irányítani) egyenes arányban áll a harci potenciálunkkal. Persze hős híján vezető nélkül is ténykedhetnek a katonák, de ne csodálkozzunk, ha ezzel a morállal és ütőképességgel maximum egy használt papírzsebkendőt lesznek képesek hosszas, hősies, ám szerencsére kevéssé véres harc árán legyűrni. Ha egy hősünk netán otthagyná a fogát egy csetepatéban, még nincs olyan nagy gyász, hiszen egyrészt feltámasztható a főhadiszálláson (bár a gaz hullarablók a nehezen összeszedegetett varazstárgyait azért elővigyázatosan magukhoz veszik megőrzésre), másrészt szerezhetünk helyette újat mellékküldetések megoldásával vagy veterán harcosok továbbfejlesztésével. A hősök, illetve az általuk vezetett hadak valós időben, azaz egymással párhuzamosan ténykednek, így megeshet, hogy egyszerre akár hármat-négyet is sajátkezűleg kellene istápolni. Míg a Starcraftban egy ilyen helyzetben azért aránylag jól elverekedtek a magukra hagyott brigádok a saját elgondolásaik alapján is, itt ezt egy kicsit nehezebb lesz megoldani, mert hát egy hős mégiscsak értékesebb, mint teszem azt néhány tucat egy-kettőre újragyártható Mutalisk. A hősök kiemelt szerepe mellett a legnagyobb változtatásnak a Starcrafthoz képest azt tartják a fejlesztők, hogy míg ott a fejlesztés és termelés optimalizálása volt a kulcs a sikerhez, a Warcraft 3-ban a csaták minél taktikusabb levezénylése lesz az.

A Warcraft 3 világa a real-time stratégiákban megszokottaktól eltérően nem kizárólag kisded háborúink játszótereként szolgál. Vannak semleges városok, amiket nem egészséges reflexből porig rombolni: itt értékes szövetségesekre, mágikus tárgyakra és varázslatokra lelhetünk, valamint az ilyen helyeken lehet újabb hősöket a háborúnk szent ügye mellé állítani, illetve busás jutalommal kecsegtető mellékküldetéseket szerezni. A városokon kívül a további semleges helyszínek is nagy fontossággal bírnak: ilyenek a manaforrások, a szörnyek táborai, illetve a templomok, amik az általunk irányított fajtól függően lehetnek hasznosak, vagy messziről elkerülendők. A saját




Fényesebb a láncnál a kard... Még ha ketté is van törve

városunk persze elsődleges fontosságú: ha elveszítjük, máris megcsodálhatjuk a közismert kétszer négybetűs feliratot. Városunk már alapban szépen kiépített infrastruktúrával várja, hogy belakjuk, nem kell a nulláról mindent nekünk felépíteni. Benn a városban tulajdonképpen csak fejleszteni tudjuk az épületeket, hogy jobb katonákat/varázslatokat adjanak, de kinn a vadonban a klasszikus alapoktól való építkezés gyönyöreit is megízlelhetjük: kikötőket, farmokat, bányákat, fűrészmalmokat, hidakat (!) és őrtornyokat építhatünk a nekik megfelelő helyekre. A campaign a Starcrafttal ellentétben nem küldetés-alapú lesz, egyszerűen adott egy hatalmas pálya, ahol arra megyünk, azt csinálunk, amit akarunk, nincs konkrétan meghatározott feladat (az ellenfél legyőzésén kívül természetesen). A szerepjáték-elemek és az interaktív, nem-játékos szereplőkkel és helyszínekkel teli világ miatt a rengeteg Starcraft-játszmát elrontó "rush", azaz lerohanás-taktikák eleve halálra ítéltek. Maga a játékmenet a Myth 3D-s csatáinak, és a Heroes 3 "bóklászok ide-oda a hősömmel"-típusú kalandozásának a keveréke lesz – bár a Myth-hasonlat azért sántít egy kicsit, hiszen ott aránylag sok katonából álló, harci alakzatba rendezett seregek ütköztek meg, itt pedig kis létszámú, de csupa speciális egységből álló partik küzdelmén dől el a háború. A Heroes-párhuzamot erősíti viszont, hogy nem tudunk új erődítményeket, városokat építeni (starcraftul: "expandolni"), csak a már meglevő városokat foglalhatjuk el.

A hagyományosan a Blizzard-programok egyik legnagyobb erősségének számító multiplayer játékmódokról még nem igazán nyilatkoztak érdemben a fejlesztők, a többjátékos részek fejlesztése még nagyon az elején tart. Az biztosnak tűnik mindenesetre, hogy a Warcraft 2-nél és a Starcraftnál jóval több játékosra tervezik a helyi hálózatos és Battle.netes csatákat, és elsősorban a csapatjátékokra akarják a hangsúlyt fektetni. Ezt látszik erősíteni az is, hogy direkt támogatják a különböző fajú katonákból összeálló csapatokat – olyan speciális kombinált képességekhez és varázslatokhoz juthatunk így, amelyekről a két fajt különkülön irányítva nem is álmodhatunk. A multi talán a leginkább neuralgikus pontja a játéknak, hiszen a kalapját vett trióval a cég legjobb multiplayer- és Internet-specialistái távoztak a cégtől... (Bár a Blizzardot az sem nagyon rázta meg, amikor '98 júliusában egyszerre tizen hagyták ott a kaliforniai főhadiszállást – az általuk alapított Fugitive (a szó szökevényt jelent – nomen est omen) nevű cégről azóta sem hallott senki.) Egészen felhasználóbarátnak és figyelemre méltónak ígérkezik a pálya- és campaign-szerkesztő is. Annak érdekében, hogy mindenki a lehető legegyszerűbben tudja módosítani a játék környezetét és a program paramétereit, az egyetlen hatalmas file-ba betömörített, össze-vissza kódolt adathalom helyett minden adat publikus formátumban tárolódik: a hangok .WAV-ban, a textúrák .TGA-ban, az egységek statisztikái .TXT-ben, stb. Egy egyszerű script-nyelvet is mellékelnek a játékhoz, amivel a first person shootereknél oly divatos modok gyártása válik igen egyszerűvé. Szintén FPS-ekből kölcsönvett ötlet, hogy a játékban előadott produkciónkat animáció formájában rögzíthetjük, és demóként bármikor újra lejátszathatjuk a programmal.



A grafika valami egészen brutálisnak tűnik – főleg, ha figyelembe vesszük, hogy a mellékelt képeket a program nagyon korai verziója produkálja, és a végleges játék elkészültéig még legalább egy (de a Blizzardot ismerve inkább kettő) grafikus kártya-generáció fogja megjárni a PC-k gyomrát, majd a boltok polcait. A grafikus engine csak D3D-t és Glide-ot támogat (meg persze a szoftveres renderinget, mert a derék fejlesztők gondolnak a gyorsítókártyát nélkülöző aszkétákra, illetve azokra, akik hozzánk hasonlóan a munkahelyükön játszanak, de még nem sikerült beadniuk a főnöküknek, hogy az Office futtatásához feltétlenül szükséges a Voodoo 4 és egy érdekesen csilingelő dolgokkal szépen telerakott hűtőszekrény). Az OpenGL-t nem kultiválják. A készítők szerint az OpenGL nem alkalmas arra, hogy a csontváz-animációs, textúrázott egységeket egyszerre mozgassa, és fény-árnyék hatásokat számolgasson rajtuk. (Erről a kérdésről egyébként érdekes kerekasztal-vitát folytathat-nának az MDK2 készítőivel, akik szerint viszont kizárólag az OpenGL alkalmas erre a feladatra... Hm, illetve mégse: inkább mindketten húzzanak vissza gyorsan dolgozni!) A játék világa ugyan teljes 3D-ben tárul a szemünk elé, de a kamerát csak elég korlátozott módon tudjuk kezelni: zoomolni például egyátalán nem lehet, és a látószöget állítani sem, kizárólag a terep forgatásának lehetőségét kapjuk meg. A fejlesztők szerint a kamera száz százalékosan szabad mozgathatósága teljesen felesleges dolog egy real-time programban: a játékos az első fél órában nagy gerjedelemmel forgatja-zoomolja-tekergeti a nézőpontot a látvány kedvéért, de a játék közben kisebb gondja is nagyobb annál, minthogy használhatóbb nézőpontot próbáljon keresni az alapban beállítottnál. Hát, ebben lehet némi igazság, még ha elsőre a "minimális mennyiségű munkára való törekvés, majd annak erényként való feltüntetése" elvének szép gyakorlati megvalósítását látja is benne a gyanakvó halandó...


Egy kép a kiadó tiszteletére (Havas/Sierra)

Végül a legfontosabb, és mindenkit leginkább izgató dolog: a megjelenés dátuma. Ez mindig igen kényes kérdés egy Blizzard-termék esetében – a Warcraft 3-nál jelen pillanatban úgy néz ki a dolog, hogy késő tavasszal, vagy nyáron a Diablo 2 egyik CD-jén jelenik meg először egy hosszabb movie (esetleg egy egészen apró játszható résszel megspékelve), majd ősszel indul a szokásos sorsolásos ezerfős publikus bétateszt, végül karácsonyra a végleges játék is a boltokban lesz. Aha. Azt viszont még nem tudják pontosan megmondani, hány CD-t is fog elfoglalni a játék (egynél biztos többet, mert minden fejlesztő többes számban beszél a korongokról, de pontos számot senki nem tud). Hát, erre a legenyhébb kifejezéssel élve is csak azt lehet mondani, hogy igen erős optimizmus lengi be a jóslatot, mindenesetre bizakodjunk. (Az ugyanis tudvalevőleg ingyen van.) Én mindenesetre nem hiszem, hogy nagy kockázatot vállalok azzal, ha kijelentem: ha idén decemberben valóban a boltokban lesz a játék, az első két példányt magam fogom megvásárolni: az egyiket hazaviszem játszani, a másikat pedig a helyszínen megeszem a fejlesztők egészségére. Karácsonyi címlapnak mondjuk egészen barátságos lenne egy vidám ork, hetykén félrecsapott Télapó-kalapban.


A parlament lépcsőházában benyújtásra vár a legújabb Orkos-csomag

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL.: 35-90-576

Az árak a 25%-os ÁFA-t tartalmazzák! Az árváltozás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

PC CD ROM

101ST AIRBORNE IN NORMANDY	11999.-
12 O CLOCK HIGH	11999.-
15TH INTERPLAY ANTHOLOGY	12999.-
2 GOOD 2 BE TRUE	6999.-
3D DREAM HOUSE DESIGNER	19999.-
7TH LEGION	1999.-
ABOMINATION	9999.-
ACM	9999.-
ACTION MAN	7999.-
ACTUA POOL	11999.-
ACTUA SOCCER 2	9999.-
ADVANCED TACTICAL MISSIONS	1999.-
AERIAL COMBAT MANEUVERS	9999.-
AGE OF EMPIRES II	14999.-
AGE OF WONDERS	11999.-
ALEX DAMPIER PRO HOCKEY	3999.-
ALIEN CROSSFIRE	6999.-
ALIEN INCIDENT	7999.-
ALIEN VS PREDATOR	11999.-
ALPHA CENTAURY	11999.-
ANDRETTI RACING	11999.-
APOCALYPSE	5999.-
ARMOR COMMAND	9999.-
ARMORED FIST 3	11999.-
ARMY MAN	7999.-
ARMY MEN 2	11999.-
ASCENDANCY	4999.-
B HUNTER	11999.-
BALDURS GATE DVD	11999.-
BATTLE ZONE	11999.-
BATTLEGROUND COLLECTION 2	11999.-
BATTLEZONE 2	HIVJ
BIO FORGE	4999.-
BLAZE & BLADE	9999.-
BRAVEHEART	9999.-
BREAKTHRU	3999.-
BUGS BUNY LOST IN TIME	9999.-
BURN RUBBER	12999.-
BURNOUT DRAG RACING	11999.-
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	3999.-
C&C COVERT OPERATIONS	6999.-
CAESAR III	11999.-
CANNON FODDER 2 /H	3999.-
CAPTAIN QUAZAR	1999.-
CAR & DRIVER	2999.-
CARMAGEDDON	4999.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000	9999.-
CLOSE COMBAT III	14999.-
COLD SHADOW	4999.-
CONFLICT FREESPACE BATTLE PACK	7999.-
CONQUER THE SKIES	7999.-
CONQUEST OF EMPIRE	4999.-
COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER	11999.-
COUNTER ACTION	11999.-
CRICKET 97	9999.-
CROC	3999.-
DARK VENGEANCE	11999.-
DARKER	6999.-
DAWN OF ACES	7999.-
DAWN PATROL /H	4999.-
DEATHKARZ	11999.-
DEATHTRAP DUNGEON	9999.-
DEER HUNTER COMPANION	4999.-
DESCENT 3	11999.-
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN	11999.-
DESTRUCTION DERBY 2	2999.-
DID VIRTUAL WORLD	1999.-
DISCWORLD NOIR	11999.-
DISNEY CLASSIC VIDEO GAMES 2	11999.-
DISNEYS HOT SHOT: BUG DROP	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:CUB CHASE	4999.-
DISNEYS HOT SHOT:JUNGLE PINBALL	4999.-
DISNEYS HOT SHOT PADDLE BASH	4999.-
DISNEYS HUNCHBACK OF NOTREDAME	4999.-
DISNEYS MAGIC ARTIST STUDIO	10999.-
DISNEYS VILLAINS REVENGE	11999.-
DO 3D	24999.-
DREAMWEB	2999.-
DRIVER	11999.-
DUNE 2000	4999.-
DUNE II / CANNON FODDER 2	5999.-
DUNGEON KEEPER 2	11999.-
EARTHWORM JIM	3999.-
ECSTATICA	1999.-
ECSTATICA 2	1999.-
EF2000	2999.-
EF2000 TACTCOM	5999.-
EXECUTIONER 11	5999.-
EXPENDABLE	11999.-
EXTREME RISE OF TRIAD	3999.-
F/A 18E SUPER HORNET	11999.-
F22 LIGHTNING 3	12999.-
FA 18 HORNET	4999.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 99	11999.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	9999.-
FA18 KOREA + FLYING CORPS GOLD	9999.-
FADE TO BLACK	9999.-
FEEBLE FILES	11999.-
FIELDS OF FIRE	11999.-
FIFA 2000	9999.-
FIFA 98	3999.-
FIFA SOCCER MANAGER	4999.-
FIGHTER SQUADRON: DEMONS OVER	11999.-
FIGHTING STEEL	11999.-
FINAL FANTASY VII	9999.-
FINAL FANTASY VIII	9999.-
FLANKER 2.0	11999.-
FLIGHT UNLIMITED	4999.-
FLY	11999.-
FLYING CORPS GOLD	4999.-
FORCE 21	11999.-
FORD RACING	11999.-
FORMULA ONE 99	HIVJ
FRENCH OPEN	3999.-
GAME MANIA 4	9999.-
GANGSTERS	6999.-
GET MEDIEVAL	6999.-
GEX 3D	3999.-
GLORIANA	2999.-
GORKY 17	9999.-
GP 500	11999.-
GRAND PRIX LEGENDS	9999.-
GRAND TOURING	2999.-
GULF WAR	11999.-
GUTS & GARTERS	9999.-
HALF LIFE	9999.-
HARDWAR	11999.-
HEAVY GEAR 2	9999.-
HELLCOPTER	11999.-
HERETIC II	11999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC COMPENDIUM	11999.-
HEROES OF MIGHT & MAGIC II	4999.-
HEXEN II	4999.-
HEXPLORE	11999.-
HIDDEN & DANGEROUS - FIGHT FOR FREEDOM	4999.-
HUNTER HUNTED	4999.-
I WAR	11999.-
IAF	10999.-
INDEPENDENCE WAR DEFIANCE	7999.-
INDIANA JONES & THE INFERNAL MACHINE	11999.-
INTERSTATE 82	9999.-
ISRAELI AIR FORCE	10999.-
JANE F A 18	9999.-
JOHNNY HERBERT GP	4999.-
JOHNY BAZOKATONE	1999.-
KINGPIN	11999.-
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	11999.-
KLINGON HONOUR GUARD	11999.-
LANDS OF LORE III	11999.-
LE MANS 24 HOURS	9999.-
LEGO CHESS	11999.-
LEGO CREATOR	11999.-
LEGO FRIENDS	9999.-
LEGO RACERS	11999.-
LEGO ROCK RAIDERS	11999.-
LEISURE SUIT LARRY CASINO	7999.-
LION KING II	11999.-
LITLE BIG ADVENTURE 2	3999.-
LODERUNNER 2	4999.-
LOST EDEN	4999.-
LUFTWAFFE COMMANDER	11999.-
LULA DOUBLE PACK	9999.-
M1A2 ABRAMS	11999.-
MAGIC & MAYHEM	11999.-
MAGIC CARPET HIDDEN WORLDS	4999.-
MARY KINGS RIDING STAR	10999.-
MASTERMIND	4999.-
MAX 2	1999.-
MAXIMUM ROAD RACE	3999.-
MECHWARRIOR 3	11999.-
MEGA PAK 3	11999.-
MEN IN BLACK	4999.-
MICHELLE KWAN FIGURE SKATING	10999.-
MIDTOWN MADNESS	12999.-
MIG ALEY	9999.-
MIGHT & MAGIC VI	9999.-
MIGHT & MAGIC VII	11999.-
MISSING IN ACTION	11999.-
MODERN WARFARE COLLECTION	11999.-
MONACO GP 2	9999.-
MOTO RACER	3999.-
MOTO RACER 2	11999.-
MYTH II	7999.-
MYTH II SOULBLIGHTER	4999.-
NAM	11999.-
NASCAR PINBALL	5999.-
NASCAR ROAD RACING	11999.-
NATIONS FIGHTER COMMAND	11999.-
NAVY STRIKE /M	4999.-
NBA CHAMPIONSHIP 2000	9999.-
NEED FOR SPEED III	3999.-
NEED FOR SPEED ROADCHALLENGE	11999.-
NEVERHOOD	9999.-
NHL 2000	10999.-
NHL CHAMPIONSHIP 2000	9999.-
NHL CHAMPIONSHIP 2000	9999.-
NIGHTMARE CREATURES	9999.-
NO RESPECT	9999.-
NOCTURNE	11999.-
NORTH VS SOUTH	11999.-
NOX	9999.-
NUCLEAR STRIKE	1999.-
OFF LIGHT AND DARKNESS	11999.-
OUTCAST	9999.-
OUTPOST 2	3999.-
OVERBOARD	1999.-
OVERLOAD	4999.-
OVERLORD	4999.-
PANDEMONIUM 2	4999.-
PANDORAS BOX	9999.-
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	11999.-
PATRIOT	4999.-
PEPPERS ADVENTURE IN TIME	1999.-
PHARAOH	11999.-
PIZZA TYCOON	4999.-
PLANE CRAZY	4999.-
PLANESCAPE TORMENT	HIVJ
POD GOLD	4999.-
POOL SHARK	11999.-
POPULOUS 3 DATA	7999.-
POWERBOAT RACING	9999.-
PRECISION RACING	12999.-
PRO FISHING 3D	7999.-
PRO PINBALL THE WEB	4999.-
PRO PINBALL TIMESHOCK	1999.-
PSYCHO PINBALL	3999.-
QAD	9999.-
QUAKE III ARENA	11999.-
QUAKE RESURRECTION PACK	5999.-
QUEEN THE EYE	11999.-
QUEST FOR GLORY	11999.-
QUEST FOR GLORY 2	2999.-
QUEST FOR GLORY 5	11999.-
RAGE OF MAGES	6999.-
RAILROAD TYCOON II / DATA DISK	7999.-
RAINBOW SIX MISSION PAK	6999.-
RALLY BAJNOKSAG	3999.-
RAYMAN	4999.-
RAYMAN 2	5999.-
RAYMAN MATEK & OLVASAS	5999.-
RED BARON II	7999.-
RED JACK	11999.-
REDGUARD	11999.-
REDLINE	11999.-
REDLINE RACER	5999.-
REDNECK RAMPAGE RIDES AGAIN	4999.-
REDNECK RAMPGAE + DATA	2999.-
RESIDENT EVIL 2	4999.-
RETURN OF THE PHANTOM	5999.-
REVENANT	11999.-
ROBORUMBLE	6999.-
ROLLERCOASTER TYCOON DATA	5999.-
SABRE ACE	4999.-
SCARS	11999.-
SCORCHED PLANET	1999.-
SCREAMER 2	4999.-
SECRET OF THE CASTLE	5999.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2	11999.-
SENSIBLE GOLF	7999.-
SEPTERRA CORE	9999.-
SETTLERS III	9999.-
SETTLERS III MISSION	9999.-
SEVEN KINGDOMS II	9999.-
SHADOW COMPANY	9999.-
SHADOWMASTER	1999.-
SHATTERED LIGHTS	9999.-
SHOCKWAVE ASSAULT	11399.-
SHOGO MOBILE ARMOR DIVISION	3499.-
SIM PARK	3999.-
SKULL CAPS	10999.-
SMALL SOLDIERS	4999.-
SOLDIERS AT WAR	9999.-
SOUL REAVER	11999.-
SPEC OPS 2	11999.-
SPECTRE VR	5999.-
SPEED BUSTERS	11999.-
SPEED HASTE	4999.-
SPIRIT OF SPEED 1937	11999.-
SPIROU	9999.-
SPIROU 2	5999.-
STAR COMMAND REVOLUTION	11999.-
STAR FLEET COMMAND	9999.-
STAR TREK HIDDEN EVIL	9999.-
STAR TREK STAR FLEET COMMAND	9999.-
STAR WARS BEHIND THE MAGIC	11999.-
STAR WARS SHADOWS OF THE EMPIRE	7999.-
STAR WARS SUPREMACY	9999.-
STAR WARS X WING COLLECTOR SERIE	9999.-
STAR WARS XWING VS TIE FIGHTER	9999.-
STARSHOT	7999.-
STEEL PANTHERS III	4999.-
STRATEGO	4999.-
STREET WARS	11999.-
STRIKE COMMANDER	4999.-
SUPER BUBSY	5999.-
SUPERCARS INTERNATIONAL	2999.-
SWAT 2	9999.-
SWAT 3	11999.-
SYSTEM SHOCK II	11999.-
SYYRAH	9999.-
TAROT	4999.-
TEAM APACHE	1999.-
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	4999.-
TEN PIN ALLEY	9999.-
TENKA	1999.-
TEST DRIVE 5	7999.-
THE CIVIL WAR	4999.-
THE FIFTH ELEMENT	11999.-
THE SIMS	10999.-
THEME HOSPITAL	4999.-
THEME PARK WORLD	9999.-
THOMAS & FRIENDS	7999.-
TIBERIAN SUN	9999.-
TIME WARRIORS	4999.-
TINTIN IN TIBET	9999.-
TOCA	6999.-
TOMB RAIDER IV	7999.-
TONKA CONSTRUCTION	4999.-
TONKA SEARCH & RESCUE	4999.-
TOP SHOT	7999.-
TOP TEN PACK II	4999.-
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	11999.-
TOY STORY 2	11999.-
TRAIN TOWN	7999.-
TRIPLE CONFLICT	9999.-
TUNNEL B1	9999.-
TUROK 2 - SEEDS OF EVIL	11999.-
ULTIMA 8 PAGAN /CLASSIC	4999.-
ULTIMATE LEMMINGS	4999.-
UNCIVIL AVIATION	4999.-
UNREAL TOURNAMENT	11999.-
UP WORDS	4999.-
URBAN ASSAULT	12999.-
URBAN CHAOS	11999.-
URBAN RUNNER	4999.-
USAF	11999.-
V RALLY	9999.-
VESZHELYZET	2999.-
VICIOUS	9999.-
VIPER RACING	11999.-
VIRTUAL POOL HALL	10999.-
WAR BREEDS	9999.-
WARGASM	11999.-
WARHAMMER PACK	11999.-
WARWIND II	4999.-
WORLD LEAGUE SOCCER 99	1999.-
WORLD RALLY FEVER	6999.-
X COM INTERCEPTOR	9999.-
XENOCRACY	11999.-
X02	6999.-

CRUCIAL CD-ROM JÁTÉKOK

ADDICTION PINBALL	1999
CIVILIZATION	1999
COLONIZATION	1999
CYBER GLADIATOR	1999
F1 GRAND PRIX	1999
GODS	1999
GRAND PRIX MANAGER	1999
INCA	1999
LORDS OF THE REALM	1999
MAGIC POCKETS	1999
MASTERS OF ORION	1999
NASCAR RACING	1999
SMALL SOLDIERS	1999
SPACE QUEST IV: ROGER WILCO	1999
SPEEDBALL 2	1999
ULTIMATE RACE PRO	1999
XENON II	1999

E-GAMES CD-ROM JÁTÉKOK

101 COLLECTORS EDITION	3999
3D ASTRO BLASTER	3999
3D FROG MAN	3999
3D MAZE MAN	3999
BLAST THROUGH	3999
CARD CLASSIC & SOLITAIRE GOLD	3999
CRAZY DRAKE	3999
CROSSORDS & PUZZLES	3999
CUBE HOPPER	3999
GALACTIC INVASION	3999
GALACTIC PATROL	3999
GALAXY OF 3D TERMANIA	3999
GALAXY OF BRAIN GAMES	3999
GALAXY OF GAMES 1&2	3999
GALAXY OF GAMES FOR GIRLS	3999
GALAXY OF MAHJONGG	3999
INTERGALACTIC EXTERMINATOR	3999
MAHJONGG - GAME OF FOUR WINDS	3999
MAHJONGG MASTER	3999
MAHJONGG MASTER 2	3999
MINI GOLF	3999
PUZZLE MASTER	3999
RAHJONGG - THE CURSE OF RA	3999
SOLITAIRE MASTER	3999
SPOOKY CASTLE	3999
TETRAMANIA MASTER	3999
TUNNEL BLASTER	3999

SOLDOUT PROGRAMOK

1944 ACROSS THE RHINE	1999
ACTUA SOCCER	1999
APACHE LONGBOW	1999
ARCHIPELAGOS 2000	2999
ATOMIC BOMBERMAN	1999
BALDIES	1999
BENEATH A STEEL SKY	1999
BROKEN SWORD	1999
BROKEN SWORD 2	1999
BROKEN SWORD/TERRACIDE APACHE LONGBOW	3999
CANNON FODDER	1999
CANNON FODDER 2	1999
CHAMP MANAGER 2/F-16/J.W. SNOOKER	3999
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	1999
CHASM THE RIFT	1999
CONSPIRACY	1999
CREATURE SHOCK	1999
DARK COLONY	2999
DUNE	1999
F-14 FLEET DEFENDER	1999
F-16 FIGHTING FALCON	1999
FALCON 3.0	1999
FIELDS OF GLORY	1999
FLIP OUT!	1999
G.T.A.	2999
GOAL!	1999
HAND OF FATE	1999
HIND	1999
IRON ASSAULT	1999
JIMMY WHITE SNOCKER	1999
KICK OFF '97	1999
LURE OF TEMTRESS	1999
MANIC KARTS	1999
OUTLAW RACERS	1999
PIZZA TYCOON	1999
PLAYER MANAGER 2	1999
PRAY FOR DEATH	1999
RAILROAD TYCOON DELUXE	1999
SCREAMER	1999
SCREAMER 2	1999
SENSIBLE GOLF	1999
SLIPSTREAM 5000	1999
SPEC OPS	2999
SUBWAR 2050	1999
TERRACIDE	1999
THE REAP	1999
THIS MEANS WAR	1999
THREE LIONS	2999
TILT!	1999
TOONSTRUCK	1999
TOONSTRUCK/ACTUA SOCCER/CF	3999
UFO ENEMY UNKNOWN	1999
VIRTUAL GOLF	1999
VIRTUAL KARTS	1999
WARCRAFT	1999
WORLD RALLY FEVER	1999
WORMS	1999
WORMS / ATOMIC BOMBERMAN / SCREAMER	3999
WORMS REINFORCEMENTS	1999
ZOOL 2	1999

1+5 JÁTÉK CD GYŰJTEMÉNY

BLADE WARRIOR	1999.-
BLUES BROTHERS	1999.-
GP MASTER	1999.-
INTERNATIONAL ATHLETICS	1999.-
MILLEMIGLIA	1999.-
TV SPORTS BASKETBALL	1999.-

C64 KAZETTÁS JÁTÉKAINKRÓL KÉRÉSRE LISTÁT KÜLDÜNK

JÁTÉK ÉS AKCIÓFIGURÁK

4.5" POWERPUFF GIRLS	1999.-
7.5" POWERPUFF GIRLS	3999.-
6" PLUSH BEAN PPGIRLS	1999.-
COW AND CHIKEN	
COW AND CHIKEN MINIATURE FIG	999.-
SQUIRTERS	1499.-
HANNA BARBERA COLLECTIBLES	
MINIATURES	999.-
COW AND CHIKEN ACTION FIG	1999.-
JOHNNY BRAVO ACTION FIG	1999.-
DEXTERS LAB ACTION FIG	1999.-
DANDM ACTION FIG	1999.-
YOGI ACTION FIG	1999.-
TOP CAT ACTION FIG	1999.-
HKP ACTION FIG	1999.-
CRASH BANDICOT SORTIMENT I.	
CRASH JET PACK	2999.-
CRASH JET BOARD	2999.-
COCO BANDICOT	2999.-
KOMODE MOE	2999.-
DR. NEO CORTEX	2999.-
CRASH BANDICOT SORTIMENT II.	
CRASH DEEP DIVE	2999.-
CRASH HIGH FLYING	2999.-
COCO WAVE RIDER	2999.-
DINGO DILE	2999.-
N. GIN	2999.-
N. TROPY	2999.-
MORTAL KOMBAT	
SEKTOR	1999.-
KITANA	1999.-
JOHNNY CAGE	1999.-
BEATLES YELLOW SUBMARINE	
GEORGE	3999.-
RINGO	3999.-
PAUL	3999.-
JOHN	3999.-
POPEYE	
POPEYE OLIVE OIL 7"	1999.-
POPEYE 6"	1999.-
POPEYE AND OLIVE PAIR 3"	1999.-
MOVIE MANIACS	
SCREAM	4999.-
CHUKY	3999.-
THE CROW	4999.-
PSYCHO	3999.-
PUMPKINHEAD	3999.-
HALLOWEEN	3999.-
DUKE NUKEM	
DUKE NUKEM	2999.-
SPAWN DARK AGES 11	
THE SKILL QUEEN	3999.-
HORRID	3999.-
BLACK KNIGHT	3999.-
OGRE	3999.-
THE RAIDER	3999.-
SPELLCASTER	3999.-
SPAWN SORTIMENT 13	
CURSE OF THE SPAWN 2	3999.-
ZEUS	3999.-
HATCHET	3999.-
MEDUSA	3999.-
SPAWN SORTIMENT 14	
SPAWN THE BLACK HEART	3999.-
THE NECROMANCER	3999.-
IGUANTUS AND TUSKADON	3999.-
VIPER KING	3999.-
MANDARIN	3999.-
TORMENTOR	3999.-
SPAWN TECHNO 15	
CYBER SPAWN	3999.-
IRON EXPRESS	3999.-
STEEL TRAP	3999.-
WARZONE	3999.-
GRAY THUNDER	3999.-
QUAKE SORTIMENT I.	
MAJOR	2999.-
ATHENE	2999.-
IRON MAIDEN	2999.-
SLEEPY HOLLOW	
THE HEADLESS HORSEMAN	3999.-
ICHABOD CRANE	3999.-
THE CRONE	3999.-
METAL GEAR SOLID	
SOLID SNAKE	3999.-
MRYL SILVERBURGH	3999.-
LIQUID SNAKE	3999.-
REVOLVER OCELOT	3999.-
PSYCHO MANTIS	3999.-
SNIPER WOLF	3999.-
VULCAN RAVEN	3999.-
NINJA	3999.-
THE SIMPSONS	
BART SOFT	4999.-
HOMER SOFT	4999.-
MINI BLISTER	399.-
CORGI CLASSIC	
ROUTEMASTER BUS	2999.-
OPEN TOP ROUTEMASTER LONDON	2999.-
1:64 TX1 TAXI-BLACK CAB	1499.-
1:36 TX1 TAXI-BLACK CAB	2999.-
1:64 SCALE GIFT SET	3999.-
B. R. GREEN UNION JACK MINI	3999.-
UNION JACK MINI	3999.-
1:64 AUSTIN MARTIN DB5	1999.-
1:64 AUSTIN MARTIN DB7	1999.-
1:64 FORD MUSTANG	1999.-
1:64 MERCURY COUGAR	1999.-
1:64 AUSTIN MARTIN GOLDENEYE	1999.-
1:64 LOTUS ESPRIT	1999.-
1:64 LOTUS ESPRIT-THE SPY...	1999.-
1:64 FORD MUSTANG MACH 1	1999.-
1:64 SUNBEAM	1999.-
1:64 TOYOTA 2000	1999.-
MR BEANS MINI 1:36	5999.-
TROTTERS VAN	2999.-
STEADY EDDIE	
STEADY EDDIE	1999.-
OLIVER OVERDRIVE	1999.-
LORETTA LORRY	1999.-
JOCK THE TANKER	1999.-
RICK VAN RENTAL	1999.-
ANGIE AMBULANCE	1999.-
STEADY EDDIE HARD HAT	1999.-
STEADY EDDIE WOOLY HAT	1999.-



NOX

★ **Karrier a nyolcas kerékkulcstól a lovagi pallosig**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Westwood
Kiadó: Electronic Arts
website: www.westwood.com
Minimum konfig: P200MMX, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: modem, LAN, Internet


A legendás harcos tornacipőben sétál a lávában

Még egy hónap, még egy Diablo-klón. Ez az illetlen gondolat jutott először eszembe, mikor megpillantottam a Noxot. Márpedig ez nem volt különösebben jó előjel, mivel az efféle próbálkozások – egy-két üdítő kivételtől eltekintve – eleddig nem sok kellemes pillanatot loptak szürke kis életembe. Alapos utánajárással (értsd: rövid kutakodás a Westwood site-on két Utopia-forduló között) aztán sikerült kiderítenem, hogy az alkotók és némelyik online játékmagazin minden fogadkozása ellenére kezdeti sejtésem igaznak bizonyult. Akár szóról szóra elismételhetném a Revenant kapcsán leírtakat, mivel a "pergőbb, izgalmasabb játékmenet" és "realisztikusabb harcrendszer" kitételeket olvasgatva igen erősen eluralkodott rajtam a déja vu. Ez mondjuk szintén baljós ómen volt, mivel e gyönyörűen megfogalmazott ígéretek a Revenant esetében kimerültek az A, S és D billentyűk bősz püfölésében és némi egérrángatásban.

Na jó, nem szítom tovább a gyászos hangulatot (még félreért valaki): a Nox azért ennél egy fokkal jobban sikerült. Mégpedig egy jókora fokkal. Eleinte barokkos túlzásnak minősítettem, hogy a játék gyorsaságát és hangulatát bizonyos fórumokon inkább a Quake III-mal vetették össze. Néhány órányi bősz vagdalkozás után aztán rá kellett döbbennem, hogy annyira nem is sántít ez a hasonlat. Először is a Nox cselekménye valóban gyors, egy-egy ütközet másodpercek alatt véget ér, kiélezett helyzetben pedig a legapróbb hiba is végzetes lehet. A reflexek itt sokkal többet számítanak, mint a Diabloban, ahol különféle tárgyak/varázslatok kombinációja jelentette a biztos utat a győzelemhez. Ravaszkodni, taktikázni ugyan itt is lehet, ám a megfelelő időzítés és ritmusérzék nélkül itt senkinek nem terem sok babér. Hogy ez jó-e avagy sem, ki-ki döntse el maga. Egy dologra mindenesetre mindenki készüljön fel lelkiekben: a Nox sokkal inkább ügyességi, semmint szerepjáték – bármit is sugalljon a háttértörténet és az erőteljesen diabloid kezelőfelület. A program másik nagy hasonlóság a Quake-kel, hogy a Westwood programozói érezhetően a multiplayer-játékra hegyezték ki művüket. Hogy ez miért jó? Passz. Elvileg mindhárom karakterhez tartozik egy saját történet, különböző kincsekkel és küldetésekkel. Ez ugyan szép és jó, ám maguk a helyszínek valahogy igencsak hasonlítanak egymáshoz (értsd: ugyanazok), még ha más sorrendben is követik egymást. Ez persze még nem lenne baj. A véletlenszerűen generált térképekkel inkább elő sem hozakodok – úgy tűnik, hogy e technikai bravúr végrehajtására a NASA-n, Supermanen és a Blizzard kreatív-stábján kívül senki nem képes. A bajok gyökere egyébként magukban a küldetésekben rejtőzik, mivel azok egy cseppet egysíkúra sikeredtek. A 'tedd ide-vidd oda'- feladatok az ötödik felvonás vége felé már határozottan fárasztóvá válnak, a cselekmény pedig leragad a 'vágd szét őket, hogy fájjon'-szinten. A kalandszálra viszont nem lehet egy rossz szavam se, mivel ilyesmivel eleddig nem találkoztam. A dolog már csak azért is bosszantó, mert maga a játék mindezek ellenére is jó. Különösen az Interneten, népesebb társaságban nyomatva (nem beszúrni, te piszkos fantáziájú főszerk!) villogtatja oroszlánkörmeit, a szóló-játék során végig az a kellemetlen érzés kísértett, hogy valójában gyakorló-pályákon barangolok, melyeknek egyetlen célja az ember-ember elleni küzdelmekre való felkészítés. Érdekes üzletpolitika, de jelen pillanatban még kissé korai – ha egy kicsivel több figyelmet fordítottak volna azokra a fránya küldetésekre és hangulatra, a Nox felirat mellett legalább egy ezüst-tehén kérődzne elégedetten.


A lakókocsi, melyből hősünk világmegmentő körútra indul


A hordólövő tudományt tovább csiszoljuk az óvatlan őrön


Hova a francba lett az a rohadt nyílvessző?!

Néhány keresetlen szó egy keresetlen hősről

"Las Vegas, Szeptember 3, 1999 – hősünk, Jack, aki napközben autósze



Varázsló

Gondolom mindenki kitalálta, hogy miben rejlik e beszédes nevű kaszt erőssége. Szóval varázslatok... hát ezekből biza akad egy pár. Szám szerint 45, ami még korsóból is sok, kombinálni tehát lehet. Annál is inkább, mivel varázslónk egy igen vicces, varázscsapda névre hallgató szerkezetbe egyszerre akár több bűvigét is bebörtönözhet. Amint valaki óvatlan módon rálép erre a kedves kis meglepetéscsomagra, az abban lapuló varázslatok azonnal elszabadulnak és egyszerre fejtik ki a delikvensen a hatásukat. Akad néhány különösen pusztító kombináció, melyek még a legmasszívabb főellenfelekkel is pillanatok alatt végeznek – ezek után tán érthető, hogy miért örvendenek a varázslók oly nagy népszerűségnek a Westwood szerverein. Mondjuk köpenyes barátaink élete sem fenékig tejfel, mivel a fegyveres harchoz a legcsekélyebb mértékben sem értenek. Az Idéző végső megoldás gyanánt még előkaphatja íját, ám a varázsló mana híján legfeljebb egy gyors sprintben reménykedhet, a rutinos játékosok épp ezért mindig tartanak maguknál pár üvegnyi kék löttyöt. Érdekes megoldás, hogy sok támadó varázslatot akár menekülés (azaz mozgás) közben is el tudunk lőni. Ennek köszönhetően nyílt terepen a varázsló szinte verhetetlen, de némi gyakorlás után még a legkacskaringósabb labirintus mélyén is sikeresen alkalmazhatjuk ezt a futóvadlövész-taktikát.

Mint az eddigiekből kiderült, kombinációs lehetőségek tekintetében mindenféleképp a varázslót viszi el a pálmát. Amennyiben van időnk logikusan megtervezni akcióinkat, s ehhez mérten összeállítani varázslatlistáinkat, a siker szinte bizonyos. Az már más kérdés, hogy a Nox gyors (helyenként talán már zavaróan gyors) játékmenetének köszönhetően erre a lehető legritkább esetben lesz módunk, különösen nem a multiplayer-ütközetek vad zűrzavarában. Van hat-nyolc kis kedvenc, azaz minden helyzetben és minden ellenfél ellen kiválóan használható varázslat, így tehát a profi játékosok többsége szinte kizárólag ezeket használja. A többi meg jó lesz szobadísznek.

relő, este pedig egy lakókocsiban hajtja álomra fejét. Nem egy született hős, ám mégis azzá válik, mikor egy kozmikus baleset következtében TV-jével egyetemben Noxra, a varázslatok és szörnyetegek világára keveredik, hogy szembeszálljon Hecubával, a gonosz varázslónővel. Hősünk csak haza szeretne jutni, ám ehhez előbb meg kell mentenie e különös földet..."


Megvan a nyílvessző! Most küldi belém holmi galád orvlövész

Igyekeztem szó szerint idézni a Nox hivatalos site-ján megbúvó, rövid összefoglalót a játék kerettörténetéről. Hát izé. Szóval ez így valahogy nagyon nem jó. Mondhatni nem Jack utazása, hanem ez a kaotikus izé a kozmikus baleset, amit egyesek nem átallanak "történetnek" nevezni. Az nem baj, ha egy játék nem veszi magát komolyan: a Monkey Island illetve Discworld sorozatnál például kifejezetten szórakoztató volt a vércsirkék, kacsa formájú lufik, sorsüldözött koponyák és használthajó-kereskedők összefegyvernemi támadása. A Noxban viszont nagy bakot lőttek ezzel a tornacsukás autó-buherátorral és hasonszőrű társaival. A sztorit és az átvezető animációk beszólásait sem viccesnek, sem pedig hangulatosnak nem nevezném. Talán debilnek, kis jóindulattal gyermetegnek... Az Another World és Heart of Darkness alkotói jól megoldották ezt az "átkeveredünk egy másik világba" alapszituációt, a Westwoodos fiúknak viszont nagyon nem jött össze a dolog. Ami pedig nem idétlen és debil a háttértörténetben, az emészthetetlenül sablonos: vannak gonosz nekromanták, van Elmúlás Botja, vannak élőhalott hordák és a többi szokásos fickó. Szerencsére nem kel túl sokat foglalkoznunk ezekkel a kínos részletekkel, mivel a játék alapvetően nagy szörnyek véres lemészárlásáról szól, nem pedig holmi logikusan felépített cselekményről. Nem is bajlódok tovább a mulatságos tulajdonnevekkel és cseppet sem mulatságos anakronizmusokkal – az aszkéta illetve enyhén gyermeteg beállítottságú olvasók majd úgyis kisilabizálják a lényeget az átvezető videókból (amik viszont tényleg hihetetlenül látványosra és helyenként hangulatosra sikeredtek). Kár értük.

Kalandra fel!

Miután kihevertük a nyitó-animáció sokkját, akár bele is vághatunk a karakteralkotás nem mindennapi kihívásokat támasztó feladatába. Ez leginkább egy név kiagyalásában (az alapértelmezett Jacket egy kobramarás gyorsaságú csuklómozdulattal adtam át az enyészetnek...), fejszerkezetünk megtervezésében és ruhatárunk színének meghatározásában merül ki. A tulajdonságok, képzettségek és varázslatok összeválogatásával nem is kell bajlódnunk, mivel a nagy kalandokat egy husánggal és zéró gyakorlati ismerettel kezdjük. Ja, és megválaszthatjuk hősünk kasztját is, ami az eddigiektől eltérően már korántsem lényegtelen apróság. A harcosok, varázslók és idézők erősségeiről és gyengéiről a mellékelt kis helylopók-


Egy igazi mana-ger a kútnál: 20 liter ólommentes manát kérek, és egy Kőgólemet



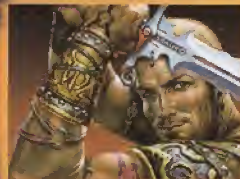
ban olvashattok. Kasztunk a történet menetét éppúgy meghatározza, mint a felvehető tárgyakat – egy varázsló tehát nem fog térdig gázolni a kétkezes pallosokban. Nagy mértékben függ e választástól a követendő taktika és maga a játék jellege is. Harcosokkal nyomulva például még inkább előtérbe kerül a Nox ügyességi jellege, míg egy varázsló esetében jóval több agymunkát igényel a gonosz nekromanta-nő megrendszabályozása. Mellesleg az egyes kasztok elég jól ki lettek súlyozva, noha a különféle fórumokon késhegyre menő viták folynak a nyerő karakterek témakörében. Szerintem a maga módján mindegyik kaszt életképes, bár a játék közepétől – szigorúan személyes és részrehajló véleményem szerint – a varázsló némileg kiemelkedik a mezőnyből. Egyébként mind a varázsló, mind pedig az idéző rá van utalva az éltető manára (ez eddig nem túl meglepő), amit legkönnyebben a pályákon szétszórt, kéken fluoreszkáló kőoszlopokból nyerhetünk ki (ez már annál inkább). A manakutak időlegesen ugyan kimerülhetnek, ám szép lassan mindig feltöltődnek, a Diablo igen idegesítő bevásárló-túráinak tehát búcsút is inthetünk.

Miután ki-ki megmártózott az interaktivitás háborgó tajtékaiban, akár oda is lehet csapni a lovak közé. Az mondjuk első pillantásra felfedezhető, hogy a játék kezelőfelülete nem kevés hasonlóságot mutat a már annyit emlegetett D betűs elődddel. A kék mana- illetve piros életerő-csík gondolom aligha igényel különösebb magyarázatot. Kellemes újítás, hogy mindkettőhöz kapcsolódik egy shortcut, mellyel azonnal használatba vehetjük az adott értéket növelő tárgyainkat. E megoldásnak köszönhetően nem kell harc közben és előtt hosszasan turkálnunk a tárgylistában, ami szerintem nem egy rossz ötlet. A középen látható kis ikonerdő (eleinte inkább sivatag) a varázslatokat és egyéb képzettségeket jelképezi, melyeket öt különböző csoportra oszthatunk. A harc hevében kissé körülményes a váltogatás a különböző csoportok között, így nem árt némi időt szánni a kedvünkre való kombinációk összepárosítgatására. Egy varázsló például nem kevesebb, mint 45 különböző bűvigét használhat – ami nem egyszer igen komoly kavarodáshoz vezethet. A készítők javára legyen mondva, hogy az irányítás szabadon módosítható és variálható, így ki-ki saját anatómiájához igazíthatja azokat a fránya shortcutokat.

Maga az irányítás tehát igen kultúrált, ami történetesen a Nox grafikájára is áll. A Diablo2 screenshotok mellett mondjuk kissé szürkén és unalmasan festenek ezek a tájképek, de ez nagyjából a PC-s játékok 99%-ra igaz. Ami viszont valóban egyedire sikeredett, az a látótér megvalósítása. A lővonal ennyire realisztikus kezelése eleddig legfeljebb a kommandós-játékokra volt jellemző, leginkább a Commandosban látott megoldáshoz tudnám hasonlítani a dolgot. A Noxban például igenis lehet orvlövészkedni egy ház ablakából, illetve egy kerítés mögül – más kérdés, hogy általában mi vagyunk az efféle sunyi húzások szenvedő alanyai. A látótér-besötétítés legfeljebb annyiben lehet zavaró, hogy a terep már bejárt részét is koromfeketével jelöli a program, ami különösen a zegzugos labirintusok mélyén bóklászva lesz kicsit idegölő.



Egy mókás szállodaportás, akinek testi-lelki jóbarátja Horváth FőVarázsló



Harcos

Kissé debil stílusban akár úgy is fogalmazhatnék, hogy a harcos harcol. Általában jókora, barátságtalan kinézetű fémszerszámokkal hadakozik, a maflásokat pedig jól bírja – kell-e ennél több? A Nox készítői mindenestre igennel felelnének erre a kérdés-re, mivel játékukban a harcos meglepően érdekesre sikeredett. A mágia jeles művészete iránt ugyan nem túl fogékony, ám őt különleges képességet is eltanulhat kalandozásai során, ami némileg színesebbé teszi a "kattints rá a rohadékra" jellegű játékmenetet. Ezeket a varázslatokhoz hasonlóan használhatjuk, csak épp manára nem lesz szükségünk – néhány másodpercnyi pihenő után ismét útjára indulhat a gyötör.

A legjobban használható képesség kétségkívül a *Berserker Roham*, mely leginkább az amerikai pankráció harsány mosolyra fakasztó küzdelmeit idézi: harcosunk nekiront az ellennek és lenyom neki egy jókora maflást, amitől pöttyet megszédül az illető. Igazán tréfássá persze akkor válik e támadás, ha elszámoltuk magunkat, ekkor ugyanis a deli vitéz vidáman tovarobog a legközelebbi szilárd pontig. Kínos. Az efféle vidám jelenetek persze a mögöttünk kibicelők rekeszizmain kívül életerőnket is hajlamosak megrongálni, tehát azt a "berserker" jelzőt kéretik komolyan venni. Legalább ennyire csúnya meglepetés a *Csataüvöltés*, melytől a gyengébb idegzetű ellenfelek megdermednek. Legalább ennyire kedves képzettség a *Szigony* is, mellyel a kiszemelt ellenfelet közelebb ránthatjuk magunkhoz.Tudunk még *Osonni* is, amivel egyfelől elkerülhetjük a nemkívánatos pofozkodásokat, másrészt pedig átóvakodhatunk a csapdák fölött is. Akinek pedig még ez se lenne elég, az a *Farkas Szemével* kiszúrhatja a rejtőzködő illetve láthatatlan lényeket. Lehet válogatni és tápolódni... Egy jól irányzott Berserker Rohammal lepjük meg az ellenfelet, nyomjunk be néhány maflást és a Csataüvöltés gyakori használatával akasszuk meg az ellentámadásokat. Egy dolog biztos: hiába a sok HP és bivalyt is letaglozó sebzések, e különleges képességek gyakori használata nélkül igen szoros ismeretséget köthetünk a "load game" menüvel.



Idéző

Kissé félrevezető e név, szerintem a Druida megnevezés egy fokkal találóbb lenne. Hősünk legnagyobb erőssége a különféle lények elbájolása illetve megidézése, így magasabb szinten egész népes kis hordákat gyűjthet maga mellé. Maga az elbájolás elég egyszerűen zajlik: használjuk a varázslatot a legközelebbi lényen, s az néhány másodpercnyi szemezés után be is áll kicsiny csapatunkba. Összesen négy lény állhat ily módon uralmunk alatt, de a méretesebb szörnyek egyszerre akár két helyet is elfoglalhatnak. Tovább bonyolítja a dolgot, hogy csakis azokat a teremtményeket bájolhatjuk el, melyek pergamenjét már begyűjtöttük. Ezeken a pergameneken olvashatunk néhány szót is a figuráról, bár igazán használható információkkal nem halmoz el a program – ennek ellenére igencsak megéri minél többet összegyűjtögetni belőlük, elvégre a világ legkényelmesebb dolga másokkal elvégeztetni a piszkos munkát. Ezzel csak az a gond, hogy az elbájolt illetve megidézett lények sajna ugyanazon algoritmus alapján mozognak, mint vadon élő társaik, márpedig ez nagyon nem jó. Különösen vérlázító, mikor a legvadabb harc közepén hordáink egy sebesült, s épp ezért vadul menekülő ellenfelet vesznek üldözőbe, míg idézőnk egymaga kénytelen szembenézni a többiekkel. Az efféle balesetek elkerülése végett többféle parancsot is kiadhatunk lényeinknek, bár néha még így is egész meglepő dolgokat művelnek. Általában akkor járunk a legjobban, ha egész egyszerűen beküldünk néhány marconább alakot a felderítés utasítással, akik így igen nagy pusztítást végeznek a bent lapuló szörnyetegek között. A legtréfásabb teremtményünk kétségkívül a bomber, mely nagyjából a varázscsapda (lásd a hasonló nevű karaktert) önjáró változata. Megidézzük őkelmét, beleplántálunk néhány hatásosabb bűvigét s megindítjuk kis barátunkat az ellenfél irányába. Általában kirobbanó sikert arat... Természetesen a különféle idézéseken kívül a szokásos támadó- illetve védővarázslatokból sincs hiány, bár ezek jócskán elmaradnak a varázsló hasonló kis meglepetései mögött. Közelharcban barátunk nem túl életképes, az efféle csúf helyzeteket jobb vele messzire elkerülni. A lőfegyveres harc viszont nagyon fekszik őkelmének, egy jobb íjat összeszedve harcosokat megszégyenítő sebzéseket mérhetünk a gaz ellenre.



Az egy folyosóra jutó liftek száma kezd aránytalanul magas lenni

Az viszont nem egy rossz ötlet, hogy minél többet szecskázunk föl egy adott szörnyből, annál kevesebb tapasztalat ját érte. Néha ugyan rendkívül zavaró a véres küzdelmek után zsebre vágott nulla darab XP, de alapvetően logikus a megoldás. A tárgyakat szintén ez a tömör, sallangoktól mentes egyszerűség jellemzi, legfeljebb egy érdekességet tudnék velük kapcsolatban megemlíteni: hajlamosak megrongálódni. A sérült cuccokat ugyan hajlandóak a boltokban kijavítani, ám ez igen borsos összegeket kóstál.

Szerencsére egy igen könnyen kezelhető automap is segíti a tájékozodást, tehát annyira azért nem vészes a helyzet.

Komolyabb gondot legfeljebb hősünk mozgatása jelent, mivel ez kissé sajátosra sikeredett. A következőképp fest a dolog: a jobb gomb nyomva tartásával kapcsolhatjuk sebességbe deli karakterünket, aki ezután az egér mozgását követi. Egyszerűen hangzik? Az is – egészen addig a pontig, míg nem féltucatnyi habzó szájú ogréval kergetőzünk egy olyan kazamatarendszerben, melyet készítői kifejezetten az óvatlanul navigáló autószerelők feltartóztatására, megakasztására és csapdába ejtésére terveztek. S akkor még nem szólam arról a helyenként roppantul idegesítő tényről, hogy szinte minden tárgyat – legyen szó hordóról, asztalról vagy a sarok-



Nyilas Misitől most már kezdek komolyan megbetegedni

ban álldogáló gyanútlan polgárról – el tudunk tolni. Az efféle erőszakos lakberendezések egyfelől igen komikusan hatnak, másfelől pedig igen kényelmetlenek harc közben. Kellőképpen kombinatív elmék persze megpróbálkozhatnak azzal is, hogy a sarkukban lihegő szörnyeket belevezetik ezekbe a tereptárgyakba, s kaján vigyorral szemlélik a szörnyű küzdelmet. A szörnyek egyébként igen hálás partnerek az efféle sportszerűtlen machinációkhoz, mivel oktondi módon akár a tűzbe is utánunk szaladnak. A kis csacsik...

Ami karakterünk fejlődését illeti, erre kár is lenne túl sok szót vesztegetni. XP-t kapunk, aztán adott XP mennyiségnél szintet lépünk. Szintlépésnél javulnak statisztikáink. Pont. Sem mit nem oszthatunk szét, semmire nem specializálódhatunk. Ejnye!

állítom, hogy olthatatlan szenvedély fűtene a szóló-játék iránt, de azért ez megint csak igen nagyfokú illetlenség.

Na mindegy, a szokásos csapatos és egyéni mészároldán kívül kárpótlásul azért akad néhány egészen egzotikus játékforma. A Birodalom Királya például igen tanulságos darab: két csapat küzd egymás ellen és csakis az kaphat pontot az ellenfél leöléséért, akinél az említett ereklye lapul. Érdekes játék még a Zászlófoci is, melyben egy labdával kell megdobni az ellenséges csapat zászlórúdját, persze a védők leghatározottabb tiltakozása közepette. Ami azt illeti, elég jól el lehet szórakozni ezekkel a játékokkal, bár a szerverek száma – legalább is ezen iromány születésének pillanatában – gyanúsan alacsony volt. Magyar szerverhez pedig éppenséggel nem igazán volt szerencsém, ami néha ugyancsak izgalmassá tette a játékot.



A kopogtatásnak vannak finomabb módjai is, de ez a legbiztosabb

Hmmm... ez nekem valahonnan nagyon ismerős.

Össznépi hirig

A multiplayer-játékban már elővillanak a Nox eleddig rejtett erényei. Először is a varázslatokat hajigáló, szörnyeket idéző és fel-alá rohamozó hős-hordák ellen klasszisokkal szórakoztatóbb a játék, mint az ostoba algoritmusok alapján ostoba manővereket erőltető ostoba gépi ellenfelekkel szemben. Külön erőssége a játéknak, hogy itt valóban nincs nyerő kaszt. A legnagyobb népszerűségnek ugyan vitathatatlanul a varázslók örvendek, ám értő kézben bármelyik hős az aréna ura lehet. Az viszont meglehetősen különös, hogy a gép gondjaira egyetlen höst sem bízhatunk – azért egy ilyen jellegű játéknál ez manapság már igazán alapkövetelmény. A másik mérsékelten bosszantó hiányosság, hogy a kooperatív végigjátszás lehetősége – mely annak idején annyira népszerűvé tette a Diablot – szintén kimaradt. Könyörgöm: miért?! Nem

Egyébként minden sötétben bújkáló, másolt CD-k felett orrhangon heherésző gaz szoftver-partizán készüljön fel arra, hogy a Westwood-szervereken meglehetős pontossággal nyilván tartják a regisztrációs számokat...

Aki mindezen nehezítések ellenére is nekivág a Net veráztatta arénáinak, semmiképpen nem fog csalódni. Már csak azért sem, mert néhány megszállott Nox-rajongó (merthogy a jelek szerint szép számmal akadnak efféle elvetemült alakok) egészen új dimenziót adott a küzdelemnek. Akkor

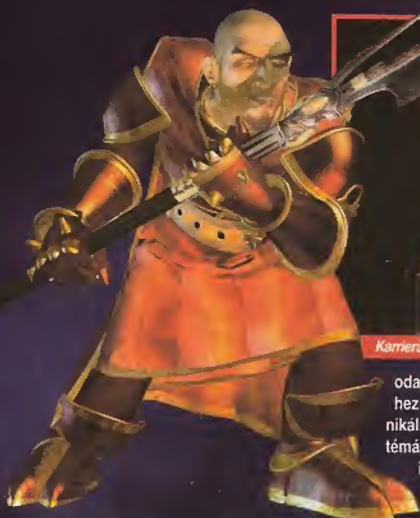
Rokon lelkek

Diablo

Talán senkinek nem kell bemutatni a műfaj klasszikusát, amely sokak szerint minden idők legjobb PC-s játéka. De legalábbis az első 10.000-ben benne van... (ld. 576 '97/2 – 92%)

Revenant

Aranyos kis Diablo-koppintás, kellemes harcrendszerrel, ámbátor kissé sajátos színvilággal. A főszereplő legalább egy élőhalott volt, és nem autószerelő ((ld. 576 '99/12 – 82%)





Karrierünk újabb állomása: polgármesteri rovarirtók leszünk



A pók megmérgezett, mi viszont el fogjuk bájolni. A félidő tehát 1:1

például az idegösszeomlás kerülgetett, midőn egy különösen unszimpatikus amerikai gyermek kb. 90%-os pontossággal ugrált el a csapásaim elől, miközben folyamatosan aprítottuk egymást. S ez még csak egy harcos volt – a folyamatosan manőverező s mindeközben támadó varázslatok sokaságával dobálózó mágusok ellen kb. egy mogyorós pele harci eredményeit tudtam produkálni. Szóval fel lehet kötni azt a bizonyos ruhadarabot.

Végítélet

Hűha, ahogy így végignézem az eddig leírtakat, túl sok jót nem is írtam a Noxról. Ez viszont azt jelenti, hogy elég igazságtalanul bántam szegénnyel, mivel néhány, a fentiekben említett hiányosság ellenére is jelenleg az egyik legjobb Diablo-klón. Az az érzés viszont mindvégig idegesített (s tán emiatt is állok némi előítélettel a játékhoz), hogy egy egészen kicsivel több odafigyeléssel a Nox személyében egy örökbecsű klasszikust tömjénezhetnék. Példának okáért nem ártott volna történet a játékba. Mert hogy ez az autószerelős/nekromantás izé nem az igazi, az bizonyos. Különösen akkor válik kínossá a helyzet, mikor odatipegünk az egyik NPC-hez, s megkísérlünk kommunikálni vele. A választható témák általában kimerülnek az igen fantáziadús "Repeat" illetve "Goodbye" opciókban. Sehol egy pletyka, sehol egy mellékszál, sehol egy kis érdekesség Nox világáról. Keresd meg, öld meg, vár a következő fejezet – ezen a szinten meg is reked a játék. Némi szint legfeljebb a valóban gyönyörűen kidolgozott főellenfelek lopnak a cselekménybe, akik/amik még a rutinos Diablo-veteránok számára is igen kellemetlen perceket fognak szerezni. A legtöbb mezei szörny egy bizonyos szint után már semmiféle kihívást nem jelent, de ezek a válogatott rusnyaságok minden bizonnyal kárpótolni fogják a keményvonalas játékosokat az efféle "hiányosságokért". Csak azt sajnáltam, hogy nem volt több belőlük. A Nox ugyanis a legnagyobb jóindulattal sem sorolható a leghosszabb PC-s programok közé – ami azt illeti, jóval közelebb áll a skála másik végpontjához. Sajnos. 10-15 óra tiszta játékidő bőven elég a záróképsor megtekintéséhez, ami azért elég komoly bibi. Elvileg ismét neki lehetne vágni egy másik karakterrel a Hecuba-vadászatnak, ám engem valahogy nem igazán vonzott a dolog. Akkor már inkább jöjjön a multiplayer-játék!

Amit még nagyon hiányoltam a Nox korongjáról, az egy pályaszerkesztő program. Nem is értem, hogy miért nem "nyomorgattak" rá egyet erre a CD-re. A táj ugyan előre renderelt, ám helyenként üvölt róla, hogy előre elkészített elemekből rakosgatták össze. Márpedig a Net valósággal hemzseg a fanatikus időmilliomosoktól, akik minden bizonnyal nem kevés térképet dobtak volna össze ráérő óráikban (lásd a Heroes3- vagy Age of Wonders site-okat). Néhány új multiplayer pályát ugyan így is letölthetünk a Netről, ám a választék nem nevezhető túlzottan bőségesnek. Patchelgetni bezzeg ipari méretben tudunk, bár ez lassan már alapkövetelménynek számít minden valamire való PC-s játéknál.

Szóval akad egy-két fenntartásom a Nox-szal szemben. Márpedig kár ezekért a zavaró (nem is annyira) apróságokért. Hogy mekkora ez a kár, azt leginkább a multiplayer ütközetek hatalmas hirigjeiben éreztem. A kasztok változatosak, s ami a legfontosabb: igenis különböznek egymástól. Mindegyik hőstípusnak megvan a maga stílusa, melynek kitapasztalása akár hetekig is eltarthat. A grafika szintén kellemes, a 3D-effektek és gouraud-shaded poligonok hiánya egy cseppet sem zavaró. Már kezdtem egészen elszokni a mezei sprite-októl... A gépigény ehhez mérten szolidnak ismondható, bár 1024*768-ban azért már meg-megakad a drága. Ami a zenét és hangokat illeti, egy rossz szavam nem lehet: tökéletesen illeszkednek egy fantasy-világ hangulatához. Szóval minden nagyon szép, minden nagyon jó – csak épp igazi történet nélkül a Nox nem az eredeti értékét éri. Ami azért még így sem kevés.

tj



A tornacipős lovag VISA-kártyája a fegyverboltban nem érvényes



Ed, a jóarcú porosztó, fontos információ hordozója: "Pont szemben van egy jó kis kocsma"

Kotnyél

A Noxnál ott kezdtem gyanús sztori-írói igénytelenséget szimatolni, amikor emberünk a másik világba való átteleportálás után meg sem lepődik azon, hogy a szembejövő fura alakok angolul beszélnek hozzá, viszont mágiát használnak, szörnyek törnek az életére és különféle őrült küldetéseket kell megoldania. Nem, ő három másodpercnyi nézelődés után nekiáll varázsolni, és mészárszéket csinálni a szörnyektől hemzsegő dzsungelben... Ez így elsőre egy lórúgás erejével hat az épp' kezdődő játék hangulatára, de szerencsére, ha belemerülünk egy kicsit a kalandozásba, hamar elfelejthetjük a kínos kezdést (már ha okulva belőle, a sztori szintjén inkább nem várunk irodalmi mélységeket). Egy egészen korrekt click 'n' slash játékot kapunk, szép környezetben, rengeteg kiirtásra váró szörnnyel, varázslatokkal és egyéb fantasy-klisékkel, viszont minden különösebb kaland- és RPG-beütés zavaró közreműködése nélkül. Játsszunk úgy vele, mintha egy Hexen lenne Diablo-szerű kivitelezésben, és roppant jól fogunk szórakozni! Hogy az előzetesek és a reklámok nem éppen ezt ígérték? Ja kérem, aki ma még hisz a reklámoknak, az akár jövedelemadót is fizethet a felvett életbiztosítása után...

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

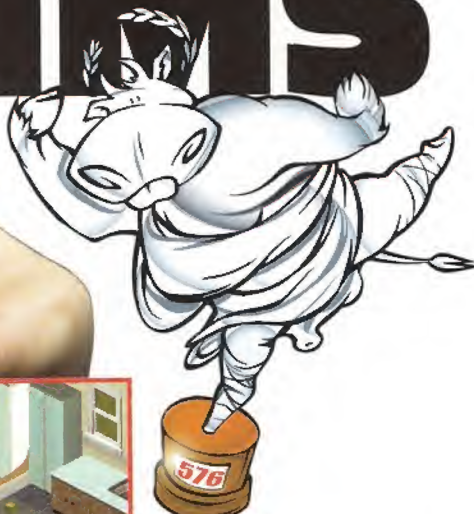
Kis aranyos. De némi történettel talán több is lehetett volna

végítélet

82%

THE SIMS

★ **Mégsincs vége a Szomszédoknak!**



SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Maxis
Kiadó: Electronic Arts
website: www.thesims.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 350, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: –

Kezdjük egy idézettel: "*Válaszd az életet! Válaszd a munkát, válaszd a karriert! Válaszd a nagyképernyős tv-t, válaszd a mosógépeket, kocsikat, CD-játszókat és elektromos konzervnyitókat. Válaszd az egészséget, az alacsony koleszterinszintet és a fogászati ellátást. Válaszd a fix kamatozású jelzálogkölcsönt. Válassz első otthont. Válaszd meg a barátaidat. Válassz szabadidőruhát és hozzá illő sporttáskát, válassz egy háromszobás lakosztályt részletre egy olcsó sorházban. Válassz DIB-t, és kérdezd meg egy vasárnap reggel, hogy ki a fene vagy!? Terülj el egy fotelban, és nézd a lélekölő-agypusztító TV-s kvízjátékokat. Válaszd a jövőt... Válaszd az életet!*" (A híres monológ heroinista ars poeticába forduló befejezésétől most szemérmesen eltekintünk.)

Izgalmasan hangzik? Ugye, hogy nem! Pedig Will Wright, a meglehetősen sikeres Sim City-sorozat (aminek csekély nyolcmilliónál tart eladási számlálója) kitalálója és atyaúristene pontosan ezt akarja megetetni velünk új programjában: itt az igazi emberszimulátor, a szürke hétköznapok játéka! A jó Will mindig is meghökkentő ötleteiről és a játékok íratlan alapelveinek semmibe vételéről volt híres – és ez most sincs másként. Az első Sim Cityvel (11 évvel ezelőtt) megalkotta a játékot, ahol nincs legyőzendő ellenfél, teljesítendő küldetések, nincs győzelem, és ráadásul senkit nem kell lelőni/felnégyelni/kibelezni – éppen ellenkezőleg, az építésen, alkotáson, és a rend fenntartásán van a hangsúly. Egy évtizednyi nagyüzemi folytatásgyártás (a hangyabolytól kezdve a nagyvárosi helikopteres mentőalakulatokon át a baromfiudvarig mindennek van már saját Sim-epizódja – kivéve talán a gyógyszertár-szimulátort, a Sim Patikust) után a The Sims most újra fura kérdéseket tesz fel. Feltétlenül szükséges-e, hogy egy játék valami fantasztikus mesevilágba röpítsen, olyan dolgokat adjon a játékos kezébe, amit a való életben sohasincs lehetősége kipróbálni, olyan helyekre és időbe vigyen, ahová a valóságban sohasem juthat el? Will Wright szerint nem – sőt!



Ha nem lenne ilyen kicsi a hűtő, ez egy etalon főszerkesztői menedék lenne



Mindjárt nő eggyel a Domestos-man WC-pucolás skillje

A Szadó család

Kik is valójában játékunk főszereplői, a Simek? Ők a Sim City-epizódokban felépített metropoliszaink lakói, beteges várostervezői hajlamaink áldozatai, gyáraink szorgalmas munkásai, adóink befizetői. Ők azok, akiknek most otthont kell teremtenünk, munkát és barátokat szereznünk, egyengetnünk karrierjüket, családot alapítani nekik, hogy boldogan éljenek, míg meg nem halnak. Egy virtuális család életének mindennapjait kell irányítanunk, ami lehet akár tök ugyanolyan is, mint a sajátunk, vagy megvalósíthatjuk az amerikai álmot: a gyönyörű kertvárosi villájában boldogan éldegélő, műanyag kaját evő, műanyag zenét hallgató, műanyag kultúra által agymosott tökéletes műanyag embert – a Fogyasztót. Brrr...



A fürdőszobás képeket nude-patch nélkül lopkodtuk

A játék kezdetekor az RPG-kre emlékeztető módon meg kell alkotnunk karakterünket (vagy karaktereinket, ha van bátorságunk egy egész családdal foglalkoznunk – eleinte inkább ne legyen). Minden Simnek öt alapvető tulajdonsága van, ezek határozzák meg a személyiségét. Az öt érték állítgatásával elég széles skálán befolyásolhatjuk leendő pártfogoltunk egyéniségét: megadhatjuk, mennyire legyen rendszerető (vagy trehány), társas lény (esetleg magányos farkas), játékos (vagy sótlan és komor), aktív (illetve lusta disznó) és barátságos (vagy főszerkesztő). Az egyszerű rendszerrel egoisták könnyen lemodellezhetik saját magukat (vagy ellenségeiket) is, akinek pedig ez nem elég, válogathat a gyárilag beállított jellem-minták közül, amik igen ötletesen a horoszkóp 12 jegyének jellegzetes személyiségeit takarják. Természetesen hőseink fizimiskáját is saját ízlés(telenség)ünk szerint alkothatjuk meg.

Ha elkészült rém rendes családunk, lakóhelyet kell keresni számukra. Több eltérő nagyságú és berendezettségű ház közül választhatunk, ambícióinknak megfelelően. Mivel egy kiterjedt famíliának ugyanannyi kezdőtőkét szavaz meg a program, mint egy egyedülálló figurának, érdemes utóbbit választani, így jóval könnyebb elindulni, ráadásul családot szervezni és építkezni sokkal nagyobb kihívás, mint beleülni és elfogadni a kész helyzetet – az agglegény-élet egyéb előnyeiről nem is beszélve. Vehetünk kész lakást, vagy üres telket (utóbbinál a házépítés gondja is a miénk). Ha megvan leendő kuckónk, meglepetten vesszük észre, hogy szobáink üresen tátonganak: ideje hát megcsappant bankszámlánkat további fogyókúrára fogni, azaz berendezni a lakást!

Tiszta otthon, rendes ház!

A bevásárlás és lakberendezés címszó alatt elkövetett ámokfutás az egyik leg-





Ez már egy hosszabb házasság lehet: apu horpaszt, pedig anyu még csak most érkezik

mókásabb része a játéknak. Nézzünk csak körül otthon: egy tök üres lakásba ezeregy apró és nagyobb berendezési tárgy, bútor kell, hogy valóban otthon érezhessük magunkat benne (persze, ha előrelátó módon direkt igénytelenre vettük a figurát, itt sokkal kevesebb a dolgunk).

Programunk nyolc kategóriára osztja a magunkévá tehető cuccokat, és mindet ajánlott aprólékosan átböngészni az első bevásárlás során. Gyorsan döntsük el tehát, hogy melyik szobát milyen funkciót betöltő helyiséggé nevezzük ki (egy szoba-konyha-fürdőszobát még a legkisebb garzonban is kapunk, nagyobb család esetén lehet külön nappalink, hálószobánk, gyerekszobánk, étkezőnk stb.), majd hajrá bevásárolni! Kezdjük az alapvető komforthoz feltétlenül szükséges legfontosabb dolgokkal, ami nélkül nem élet az élet: a konyhába mindenképpen kell egy hűtő, ajánlott továbbá a mosogató, és valami tűzhely, de legalább egy mikró a kajakészítéshez (esetleg megpróbálhatjuk megoldani a problémát napi rendszerességű pizzarendeléssel is). Aztán szükség lesz mosdóra, WC-re és fürdőkádra/zuhanyfülkére – ezeken nem nagyon lehet spórolni, de nem is érdemes. Csakúgy, mint az ágyon: a kényelmes fekhely kulcsfontosságú, nem szabad sajnálni rá a pénzt! Egy vacak ágybetéten nem alussza ki magát rendesen a derék Simpolgár, morcos lesz egész nap, rosszkedvűen megy dolgozni – ellenben egy megfelelően kényelmes (és drága) ágyból akár 4-5 óra alvás után is frissen-üdén-fiatalosan pattan k. Én egyedülálló figurának is rögtön kétszemélyes ágyat szoktam venni, előbb-utóbb úgyis beszervezünk valakit hálótársnak. Nélkülözhetetlen továbbá a telefon, ami nemcsak a szomszédainkkal való kapcsolattartás eszköze, de vészhelyzet esetén csak így kiálthatunk rendőr/tűzoltó/pizzafutár és egyéb életmentő jellegű szakember után.

Minimalisták ennyivel már beköltözhetnek, az igényesség zászlaját fennen lobogtatók azért még vegyenek ezt-azt: melegen ajánlott például néhány asztal, szék, lámpa és szemetes beszerzése. További fontos dolog a kávéfőző – ha sok a dolgunk, de kevés az időnk, néhány jól irányzott koffein-adag megteszi egy darabig alvás helyett. A számítógép nagyban megkönnyíti a munkakeresést, egyben szórakozási forrásnak sem utolsó. Végül jöhet a súlyos tudományokkal megrakott könyvespolc, aminek segítségével hőseink némi posztgraduális képzésnek vethetik alá magukat – a mérhetetlen tudásanyag felhalmozása nagyban elősegíti a munkahelyi előmenetelt, és az ezzel együtt járó fizetésemelést (hasonló képzettség-növelő még többek között a sakkasztal, a kondigép és a festőállvány).

A további pénzkidobások pozicionálásánál már érdemes figyelembe venni a lakók lelkivilágát (egyik kedvenc pártfogoltamnál, a Bundy családnál például az első dolgom volt a családfő részére egy gigászi méretű plazmatévét venni a mellékhelységbe), és esetleges igényeiket a kényelem és szórakozás tekintetében. Ha később már sok pénzünk van, mindenféle kacattal megtölthetjük a lakást, hőseink legnagyobb boldogságára, akik rendkívül tudnak örülni, ha szobáikban mondjuk zongorát, fitness-gépet, flippert és biliárdasztalt kerülgethetnek nap mint nap. Sajnos a lakberendezői kreativitás igazán extrém vadhajtásait nem nagyon díjazza a játék, kár is erőlködni a pezsgőfürdővel, bárszekrénnyel, kosárlabdapalánkkal és számítógéppel felszerelt eszményi fürdőszoba létrehozásán, mert nem fogják értékelni a hálátlan dögök! **(Én szívesen hozzád költözöm, Hancu! – CoVboy)**

Építkezzünk!

Háztartásunk előbb-utóbb óhatatlanul kinövi a rendelkezésre álló kereteket. Ilyenkor az ember összeszedi minden bátorságát és pénzét, majd nekiáll újabb szobák építésével gyarapítani hőn szeretett négyzetmétereinek számát (ha már nagyon gazdagok vagyunk, emelet(ek)et is gyárthatunk kicsiny lakunknak). Az építkezés igen egyszerű módon zajlik: felhúzzuk a falakat, meghatározzuk a padlóburkolat és a tapéta fajtáját/színét, egy kicsit átrendezzük a tetőt, bedobálunk némi ajtót-ablakot és már készen is vagyunk. Egy-két momentumot (például tapétázás és padlóburkolás a berendezés ki-be cipelése nélkül) igazán szabadalmaztathatna valaki a való életben is… Némi kreativitással (és persze ennél nagyságrendekkel több pénzzel) fantasztikus oszlopcsarnokokkal, erkélyekkel, teraszokkal büszkélkedő valódi palotákat gyárthatunk. A házhoz méltóvá tehetjük a kiskertet is: például egy élősövény-kerítéssel körülvett úszómedence, néhány hanyagul, ám ízlésesen elszórt szökőkúttal övezve igen szerényen tudatja minden szomszéddal, hogy ki is a legmenőbb arc a környéken.



A takarítás is jobban megy, ha a magnóból közben ordít az Offspring



Lehet, hogy ágyunk nincs, de a budi az aztán full extrás!


Anyut a szomszéd épp befűzi, de apu, khm, hát tojik az egészre


A szomszédnak nem jött össze anyu, tehát átment inkább pedofilbe

A mindennapi élet

Tegyük fel, hogy sikerült úgy-ahogy berendezni a lakást, beköltöztünk, hősünk arcáról végre lehervad a pause által odaragasztott mosoly – na, és most hogyan tovább? Bizony-bizony, a Simek mindennapjait is velük együtt kell élnünk, irányítanunk. Az irányítás kalandjáték-szerűen történik, minden berendezési tárgyra vagy egyéb objektumra kattintva megjelenik egy lista, amiből kiválaszthatjuk, hogy mit is óhajtunk kezdeni az adott dologgal. Egyszerre több parancsot is kiadhatunk (egy-egy emberke nyolcat tud megjegyezni), amiket szép sorban fog végrehajtani a figuránk. Mielőtt emberünket életfogytig tartó házimunkára ítélnénk, pillantsunk a képernyő jobb alsó sarkába, ahol nyolc kis csík jelzi a Sim aktuális motivációit és hangulatát, valamint bőszen villogó nyilak azok változását. A játék tulajdonképpeni célja embereink szükségleteinek minél magasabb hatásfokú kielégítése, és ezzel a nyolc mutató állandó magasan tartása.

Az alapvető igények és azok kiszolgálása egyszerű; ha a Sim éhes, adjunk neki enni, ha fáradt, küldjük aludni, vagy itassunk vele kávét, ha a higiéniára panaszkodik, zavarjuk be a zuhany alá. Kicsit trükkösebb a kényelem, a szórakozás, az otthonosság és a társadalmi érintkezés kérdése, ugyanis ezeket ügyesen össze is vonhatjuk. Ha például egy kényelmes fotelben ülve nézi emberünk a TV-t, egyszerre nő a komfort- és a szórakozás-mutatója, ha ugyanezt a szomszédok társaságában teszi, egy csapásra megoldottuk a társadalmi érintkezést is, és ha ráadásul egy gazdagon berendezett, tiszta, világos, levegős szobában sikerül a dolgot megejteni, egy füst alatt adtunk az otthonosságnak is! A siker titka, hogy minél több ilyen "kombót" hozzunk össze, így állandóan jó lesz a hangulat, a Sim örül, a játékos boldog.

Lássuk mivel telnek egy Sim hétköznapjai! Reggel első dolgunk legyen a napi posta átnézése, és az esetlegesen érkezett számlák kifizetése. Mielőtt elindulnánk dolgozni, mindenképpen intézkedjünk a gyomor teli és a hólyag üres állapotáról, így sokkal jobban fog menni a meló. Ha hazaértünk, szabad a pálya: szórakozhatunk, tanulhatunk, pihenhetünk, és persze nem szabad megfeledkeznünk a szomszédban lakó ellenkező nemű egyedekkel való viszonyunk szorgos ápolásáról sem. Sajnos a játékban az idő reménytelenül (és aránytalanul) gyorsan telik. Azt még csak megértem, hogy ha reggel hatkor csörög az óra, akkor hősünk fél hétre tud csak annyira magához térni, hogy kikászálódjon az ágyból, de az azért már túlzás, hogy három szemetes tartalmának a kukáig való szállítása egy óráig tartson, esetleg egy kézmosás negyed óráig! (**Egyszerű: nem kell TJ-nek elnevezni a polgárt – CoVboy**)Ebből adódóan a játékban állandó időszűkében leszünk, és igencsak össze kell szednünk magunkat, ha a napi szükségletek kielégítése mellett szabadidőt is akarunk. A nehezen összehozott harmóniát természetesen mindig a lehető legrosszabbkor dúlja fel valami katasztrófa: csőtörés, tűzvész, betörés... ezek ellen mindenféle riasztókkal még csak védekezhetünk, de amikor a mosatlan edények felett egyre sűrűbb rajokban kezdenek gyülekezni a legyek, minden kuka tele és lassan nem lehet látni a padlót a szeméttől, muszáj lesz takarítani – ami természetesen egy fosztogató vízigót horda diszkréciójával zúzza porrá a Sim-család véres verítékkel magasra emelt morálját...

A munka nemesít (?)

Sokszor esett már szó a munkáról: hogy fényűző életmódunkat valamiből finanszírozni tudjuk, szegény Simeket bizony munkára kell fognunk. Tízféle karrier, tíz megmászandó ranglétra közül választhatunk hivatást. A sablonokkal megelégedők választhatják az üzleti életet, a szórakoztatóipart, a tudományt, vagy az orvosi pályát, aki pedig hanyagolná az agymunkát, beállhat hivatásos katonának, rendőrnek, vagy profi sportolónak. Az igazi mókát és kihívást azonban a szervezett bűnözés és a politika (idealizált világról lévén szó, a kettő itt élesen különválik) világa vagy a "jó napot kívánok, bármit elvállalok"-típusú szabadúszó magánvállalkozó életpályája nyújtja.

Minden Sim hat fizikai-szellemi tulajdonsággal rendelkezik, amiket kellően magas szintre emelve előléptetés és fizetésemelés lehet a jutalmuk. (Hatékony módszer ezek elérésére még a jó viszony fenntartása minden szomszédunkkal: az így


Hát a kislány sem jött össze, de a szomszéd nem tágít: maradt apu...

szerzett kapcsolatok és sógor-komaság révén messze gyorsabban emelkedhetünk a ranglétrán, mint bármilyen szaktudás villogtatásával – akárcsak a való életben.) Tulajdonságainkat a szabadidőnk hasznos eltöltésével tuningolhatjuk. Tudományos művek és szakácskönyvek olvasgatásával nő a főzésben illetve műszaki dolgokban való jártasságunk, ami nemcsak a munkára nézve hasznos, de nő az esélyünk, hogy magunk javítsuk meg az elromlott háztartási gépeinket a méregdrága szerelő helyett (pedig még garanciális volt!), illetve

kellemes hatással van az egész család hangulatára, ha mélyhűtött pizza helyett gasztronómiai remekművekkel tömhetik a fejüket nap mint nap. Hasonlóan dupla nyereség a karizmát (növelhető a tükör előtti hosszas álldogálással) illetve a testünket fejleszteni (megoldható kondigépekkel, vagy egy kis úszkálással a kerti medencében – elég drága mulatság mindkettő), ami a szomszédokkal való baráti viszony kiépítésében, illetve az ellenkező nemű egyedek fejének elcsavarásában nyújt segítséget. A maradék két tulajdonságnak (a logikának és a kreativitásnak) igazán csak a munkában vesszük hasznát, ellenben a növelésükhöz szükséges "edzést" (sakkozás, festés, zongorázás) embereink eléggé szórakoztatónak találják, így két legyet ütünk egy csapásra: a Sim jól érzi magát és közben okul is.

Ha sikerült munkát találnunk az újság vagy a számítógép segítségével, kezdődik a napi robot: reggel nyolckor megérkezik értünk az autó (szerencsére kilencig vár, itt nyerhetünk némi időt), ami aztán munkahelytől/beosztástól függően valamikor délután haza is hozza a fáradt, éhes, rosszkedvű, ám a jól megérdemelt napi bérrel gazdagabb dolgozót. Felháborító módon a hétvége és a szabadság intézménye ismeretlen a The Sims világában, viszont nem veszik túl komolyan, ha ellógunk egy-egy napot (persze ilyenkor fizetés sincs). Arra kell csak figyelnünk, hogy két egymást követő napot ne vegyünk ki önkéntes alapon szabadságnak, mert ilyenkor azonnal kirúgnak. Ez pedig felettébb kellemetlen, lévén még ha hamar szerzünk is új állást, a ranglétra aljáról és a éhbér szintjéről kell újrakezdenünk a felkapaszkodást. A munka elbliccelésének intézményét egyébként praktikus sűrűn gyakorolnunk: egyrészt jó érzés, hogy mi henyélünk, míg más húzza az igát, másrészt ha állandóan melózunk, nem marad semmi értelmes dologra időnk, harmadrészt inkább lógjunk egy napot és



Hajnali fél négykor mindig jól esik egy kis testmozgás a Simnek. Air Jordan is így kezdte

tornásszuk fel emberünk hangulatát, minthogy rosszkedvűen küldjük dolgozni és ezzel kockáztassunk egy lefokozást.

Barátok közt

Meglehetősen unalmas lenne a játék, ha csak a magunk dolgaival kellene törődnünk, így a szappanoperák példáját követve a The Sims is bedob a hangulat fokozása érdekében egy csomó szomszédot, akik rengeteg esemény és konfliktus forrásai lehetnek. Mindjárt a beköltözés után átszállingóznak a legközelebbi szomszédaink ismerkedni – itt a ragyogó alkalom beilleszkedni a környezetbe! Ha valakivel sokat beszélgetünk és elég közös témánk akad, hamar barátunkká fogadhatjuk, de persze lehetünk direkt bunkók is, és nagyszerűen összeveszhetünk akárkivel – sok hasznunk nem származik belőle, de fokozza a szimuláció élethűségét. Ha valakit megismertünk, azt bármikor felhívhatjuk telefonon is, bizalmasabb viszony esetén áthívhatjuk magunkhoz vendégségbe, esetleg családostul. Ellenkező neműekkel lehet flörtölni, ajándékokat küldözgetni, randizni, elcsábítani, szerelembe esni és féltékenynek lenni. Nagyszerű móka például rendezni egy nagy bulit, amire elhívjuk az összes szomszédot: Nincs az a százezer részes családregény, ami felvehetné a versenyt azokkal a jelenetekkel, amit a Sim-szomszédság kihoz egy-egy félreértett szituációból!

Ha kitartóan ostromolunk egy hölgyet (vagy hölgyek esetében urat), és mi is szimpatikusak vagyunk neki, előbb-utóbb hajlandó hozzánk költözni. Ez rögtön házasságot is jelent, mert felveszi a mi nevünket, és bedobja a pénzét a közösbe (ha volt gyereke, akkor azt is). A játék szerencsére nem olyan prűd, hogy ezek után megvonná tőlünk a további romantikus kapcsolatok lehetőségét, lehet csalni az asszonyt, sőt: demokratikus poligámia van, tarthatunk egyszerre több férjet/feleséget! Elborultabb lelkivilágúak a családok kellő menedzselésével végül egész Sim City-t egyetlen hatalmas kommunává alakíthatják, ahol aztán mindenki mindenkivel – hát nem egy életcél?!

A családalapítással óhatatlanul együtt jár a gyermekáldás kérdése. Ha a házastársak között kellően forró a viszony, előbb-utóbb felvetődik egy kósza párbeszédablak, ami azt tudakolja, hogy óhajtunk-e trónörököst. Igenlő válasz esetén kissé elnagyolt körülmények között megszületik az utód. Értsd: minden előzetes figyelmeztetés nélkül megjelenik egy bölcsőben a gyerkőc, a szülés, a terhesség, és az azt megelőző izgalmas ténykedések teljes mellőzésével... Nem, nem örökbefogadásról van szó, azt néha külön ajánlgatja a program az egyedülállóknak. Teljes három napig tartó boldog csecsemőkor következik: ekkor jobb, ha otthon maradnak a szülők még akkor is, ha esetleg kirúgják őket a munkahelyről, mert a baba gondozása rengeteg időt és energiát követel – és ha nem csináljuk elég jól, megjelenik egy szociális munkás, és szégyen-gyalázat: elviszi a kölköt egy árvaházba. Ha sikeresen átvészeltük a három napot, ivadékunk nagy hirtelen kamasszá cseperedik, és az is marad, míg világ a világ (a felnőttek sem öregszenek, és meghalni is csak balesetben/éhezés miatt tudnak). Jön a gyermeknevelés ezer problémája. Az ember kétszer is meggondolja, hogy vállalkozik-e még egyre...


Okozhat egy kis gondot, ha a klozett árából finanszírozzuk a kerti szökőkutat...

Gondolatok a könyvtárban

Fura egy játék ez a The Sims. Első ránézésre egy meglehetősen unalmas építgetős-fejlesztgetős stratégiai programnak tűnik szép grafikával (nagyon azért senki nem fog hanyatt esni tőle, de a maga kategóriájából kiemelkedik), kellemes zenével és pofonegyszerű irányítással. Aztán az ember leül játszani vele, és jó félóra múlva vagy hangos káromkodással hajítja messzire a játék CD-jét, vagy végzetesen odaragad a monitor elé. Középút nincs, vagy nagyon bejön, vagy nagyon nem. A frame/sec értékek, rocket jumpok és rush-taktikák bűvöletében élő játékosok számára borzasztó idegen lehet, de még aki felfogta az 'a játék célja maga a játék, nem a győzelem'-filozófiát, eleinte az is igen furcsán érezheti magát a The Sims világában. Ebben a játékban éppen azt tesszük, amit sivár hétköznapjainkban a való életben is: dolgozunk, szórakozunk, bulizunk, rendben tartjuk a lakásunkat **(Ez igen érdekes megjegyzés Hancu tollából – CoVboy)**, ismerkedünk, apróságokon bosszankodunk, és keressük az élet apró örömeit. Ez alapjában véve tényleg nem túl szórakoztató, azonban ez itt valaki más élete, ahol kockázatok és mellékhatások nélkül megtehetünk bármit! Játszhatunk Szomszédokat, Rém rendes családot, Melrose Place-t, játszhatjuk a saját családunkat, vagy akárkiét, aki az eszünkbe jut. Az Interneten tonnaszám juthatunk hozzá az új skinekhez, épület-elemekhez, használati tárgyakhoz, így ha egyszer ráharaptunk, az unalom hosszú időre száműzhető.

A készítők kínosan ügyeltek arra, hogy a program igazi "családi játék" legyen: semmi erőszak, semmi vér, semmi szex, még akkor is elmosódik a kép, ha valaki a mellékhelységet használja. **(De van hozzá nude-patch is! – CoVboy)** Ebből – na meg a kétségtelenül eredeti alapötletből, plusz az EA által a játék alá tett reklámhadjáratból – adódóan a program üzletileg igencsak sikeres, szinte naponta jelennek meg a büszke híradások arról, hogy az eladások ismét túlléptek egy százezres határt. A játékon keresztül még egy csomó érdekes kérdés vetődik fel a való élettel kapcsolatban: mi a fontosabb: a család, a karrier, a pénz, vagy hogy egyszerűen jól érezzük magunkat? Vagy: feltétlenül boldog ember-e egy minden szempontból sikeres ember? Vagy: jó-e az nekünk, hogy miközben az életben minden erőnket megfeszítve küzdünk a sikerért, kikapcsolódásképpen egy játékban is ugyanezt tesszük, és a fogyasztói társadalom öltönyös rabszolgájává akarunk válni?

Szóval jó ez a The Sims, Will Wright már megint nagyon a fején találta a szöget. Mindent felülmúlóan eredeti, és egyéniségtől függően szórakoztató – de azért csínján bánjunk vele. Ha nagyon el akarna nyelni a virtuális szomszédság világa, csak ugorjunk el egy moziba, és nézzük meg mondjuk a Harcosok Klubját – garantáltan más szemmel fogunk utána a Simek életére nézni (meg esetleg a sajátunkra is, de az már egy másik történet...).

Hancu

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■□□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■□□□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■■■□
ZENEBONA	■■■■■■□□□□

summa summarum

Fogalmam sincs, hogy miért olyan izgalmas az unalmas életünket játszani - de az!

végítélet

87%

MIGHT AND MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER

★ **Az elementek el(e)mentek Enrothba**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: New World Computing
Kiadó: 3DO
website: www.3do.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P200, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D (fúj!)
Multiplayer: –

Mi lesz veled kalandjáték? – az előző számban Hancu koma e drámai kérdéssel konferálta fel a Gabriel Knight harmadik epizódját. E kereskedelmi televíziókba illő hatásvadászat némi módosítással jelen cikk mottójául is szolgálhat. Először is az efféle sportszerűtlen újságírói húzásokkal remekül meg lehet kerülni a bevezetők kiagyalásával járó nyűglődést, másfelől pedig a klasszikus értelemben vett szerepjátékok terén is tapasztalható "némi" pangás. Illetve ez így nem teljesen pontos, mivel két kiadó még mindig elkeseredett utóvédharcokat folytat az FPS-ek, RTS-ek és egyéb mókás nevű rövidítések tengerében. Az egyes számú renitens kiadó az Interplay, mely legutóbb a Tormenttel tette le névjegyét. Kapott is vagy tíz oldalt az előző számban, úgyhogy annyira nem volt élvezhetetlen darab... A kettes számú versenyző a 3DO lenne: ők leginkább a lassan már kétszámjegyűség felé közelítő Might and Magic-sorozattal szoktak mosolyt varázsolni a megfáradt kalandorok arcára. Na, ezzel el is értünk jelen vizsgálódásunk tárgyához, a Might and Magic VIII-hoz. (Alcím most nincs, mivel CoVboy nem átallana megvádolni a helylopás szörnyű bűnével). **(Áh, te olyat nem csinálnál! Arról viszont még nem beszéltél, hogy mit írtál a Dark Omenről a '98 márciusi számban és mit ebédeltél tavaly ilyenkor – fent nevezett)** Az igazat megvallva gyanúsan keveset kellett rá várnunk (alig egy évecskét), ami a szoftverpiacon uralkodó, enyhén kaotikus állapotok közepette két dologra utalhat:

a) akad még néhány kiadó, ami nem a tervezés közepén rúgja ki a teljes stábot, koncolja fel a managementet, illetve fekteti pénzét inkább jövedelmező ausztrál ciánmosodákba;

b) a remekműre a "mission disk" megnevezés már inkább áll, mint a "folytatás".

Esetleg mindkettő igaz lehet. A Might and Magic VIII esetében ez utóbbira voksolnék.

Jadame lángokban

Először is el kell keserítenem a véres szájú Might and Magic-rajongókat: az eddigi részekből megismert helyszínek és szereplők sajna teljes egészében kimaradtak a programból. Kalandozásaink helyszíne egy eleddig ismeretlen kontinens, Jadame lesz. Ez egy igen érdekes helynek ígérkezik, mivel a lakosság összetétele még az előző epizódok színes etnikai viszonyaihoz képest is különösen változatos. A játék kezdetekor például a következő szituációba csöppenünk: egy sötét elfek pénzelte karavánt kísérünk el a gyíkemberek szigetére, mindezt egy jókora csatabárdot lóbáló minotaurusz bölcs parancsnoksága alatt. Na, ez így hirtelenjében még a Torment nem mindennapi törzsgárdáján edződött lelkemet is megviselte. Az eddigi Might and Magicekben efféle lényekkel legfeljebb nagy kaliberű varázslatok és pallosok útján kerültem közelebbi kapcsolatba – ebben az epizódban már kissé másképp fest a helyzet. A játék tán legfőbb újítása, hogy a klasszikus szörny-fajokkal immáron kommunikálni, üzletelni, neadj'isten: együttműködni is lehet, amint azt a készítők több interjúban is büszkén világgá kürtölték. Az igazat megvallva eleinte kissé kényelmetlenül éreztem magam a gyíkemberek maja-típusú templomának áldozóoltára előtt, amint a pappal épp a gyógyításról alkudoztam, de idővel egészen megtetszett a dolog.



Mi szem-szájnak ingere: csizma, kesztyű és főleg szöges buzogány

Na jó, vissza a cselekményhez: Jadame földjén tehát ha nem is békésen, de viszonylag sikeresen éldegélnek egymás mellett a különböző népek. Pontosabban: éltek. Egy szép napon ugyanis felbukkant egy különös, aranypáncélt viselő figura, aki igen csúnya dolgokat kezdett művelni. Kezdetnek mindjárt fel is emelt egy óriási kristályobeliszket, mely kaput nyitott a négy Őselem síkjára. Az elemi Tűz, Víz, Levegő és Föld lényei annak rendje s módja szerint el is özönlötték Jadame földjét, tevékenységüket pedig talán a "genocidium" szóval lehetne a legtalálóbban jellemezni. (Hm, kicsit körülményes vagyok: szóval gyaknak, na!) Ezen baljós események fényében különösen kellemetlennek tűnik az a prófécia, miszerint egy napon Jadamét elemészti a négy őselem, ami természetesen egész Enroth pusztulását fogja jelenteni. Háromra együtt: *"csakis néhány hős felbukkanása mentheti meg a pusztulásra ítélt földet."* Csak nem?!



A kalózok már a textúrák láttán is sírva menekülnek a mamájuk szoknyája mögé

Újdonságok, régiségek

Haladjunk szép sorjában, s kezdjük az előbbivel. Na igen. Szóval. Khm. Fogalmazzunk úgy, hogy ez egy igen rövid bekezdésnek ígérkezik. Mint azt már az eddigiekben is felemlegettem, a játékban lehetőségünk nyílik kevésbé heroikus fajokkal is kommunikálni. Ez tehát – elvileg legalábbis – új színt visz a cselekménybe. Efféle próbálkozások ugyan már történtek az előző részben is: abban ugyebár eldönthettük a történet egy adott pontján, hogy Jó avagy Gonosz oldalról folytatjuk a játékot. Szóval korszakalkotó újítást túlzás lenne emlegetni. Az már jóval izgalmasabban hangzik, hogy a Jadame földjén háborúzó frakciók közül a nekünk legszimpatikusabbakat tömöríthetjük szövetségbe, ami meglehetős nagy hatással lesz majd Jadame későbbi történelmére. E barátságos kis hatosfogat a nekromantákból, sárkányokból, sárkányvadászokból, minotauruszokból és a Nap Templomának bio-bonbon árusaiból áll. Tán mondanom se kell, hogy ezek az úri(?)emberek(?) nem feltétlenül kedvelik egymást – amint szövetséget kötünk az egyik féllel, egy másikat rögtön ellenségünkké is teszünk. Nna, ez így már egész jól hangzik. Kissé átalakultak továbbá a karakterosztályok és képzettségek is, de erre később még visszatérek. Ezenkívül megjelent néhány új, többségében igen magas szintű varázslat is, vannak továbbá még varázstárgyak és új receptúrák a mágikus löttyökhöz. Ennyi. Hogy ez jó-e vagy sem, ki-ki döntse el maga. Az viszont igen reményteljes, hogy ebből az epizódból kimaradtak a hi-tech részek – számomra ez az, aminek megünneplésére egy méretesebb utcabál sem lenne túlzás. A Might and Magic IV-VII. igen idegesítő vonása volt, hogy a történet vége felé gyanús dolgok kezdtek felbukkanni: lézerfegyverek és memóriacellák, ami egy csöppet tönkrevágta a misztikus hangulatot. Továbbfejlesztett atomreaktorok és sárkányok... szerintem ez egyáltalán nem hangzik jól. A grafikusok szörnyű haragja mindenesetre ismét utolérte a kezelőfelületet, bár sok lényegi változást ez sem hozott. Leszámítva azt, hogy a nyolcvanas évek diszkrét báját idéző negyedképernyőnyi játéktér most már a képernyő 70%-án nyújtózik el. Az is NAGYON kellemes újítás, hogy a játék végre automatikusan lejegyzi, hogy hol milyen képzettségeket tanulhatunk, s főleg milyen szinten. Halleluja!


A sötét elf/vámpír/nekromanta válogatás betett a heroikus játéknak

És most lássuk mindazon dolgok tételes listáját, amik maradtak a régiben. Illetve inkább mégse, mivel csak három oldalt kaptam a cikkre, amiből egy ilyen felsorolással igen hamar kifutnék. Maradjunk annyiban, hogy minden. Így a grafika is, ami azért egy cseppet illetlenség. Az, ami két éve jó technikai megoldásnak, egy éve pedig még elfogadhatónak minősült, azt manapság legfeljebb kicsillagozásra váró jelzőkkel szokták illetni. Szóval ez így nem igazán jó. Csak remélni tudom, hogy a következő részhez ígért engine ennél sok-sok generációval fejlettebb lesz. A fejlesztők azon védekezése, hogy *"a régi engine mellett több időt tudtunk a hangulat és történet kidolgozására fordítani"*, kissé blődnek tűnik. A kódereket gyorsan beíratták egy gyorstalpaló fantasy-író képzőbe, vagy mi?!


A szoftver-kalózokra itt sincs valami bőséges információ


"A pálmafák alatt vár szíved hölgye..." Meg néhány morcos gyíkember, akik most jó fejek

Jó hír a gyűjtögetős kártyajátékok megátalkodott szerelmeseinek, hogy a Final Fantasy VIII után ide is begyűrűzött az őrület. Pontosabban itt csak tovább gyűrűzik: erős a gyanúm, hogy a SquareSoft merített egy keveset a Might and Magic VII Arcomage nevű játékából. Arcomage tehát még mindig van, főleg a tavernákban mérhetjük össze tudásunkat az ellennel. Időmilliomosok előre! (Egyéb milliomosok pedig letölthetnek egy külön kis játékot a 3DO site-járól, ami valami furcsa véletlen folytán az Arcomage névre hallgat. Hogy ez vajon mi lehet? Tizenegynéhány dollár és ki-ki repülhet vele.)

Osztályharc

A kasztok és fajok témakörére kissé részletesebben is kitérnék, mivel ezen a ponton azért valóban tapasztalható némi előrelépés. Illetve csak lépés – hogy ez most milyen irányba is történt, kiki döntse el maga. Kezdjük a legrosszabb hírrel: a fajok eltűntek. Illetve nem tűntek el, csak épp mindegyik egy külön kasztnak minősül. Érzékeny búcsút vehetünk tehát a goblinlovagok és az elf-barbárok vidám kavalkádjától. Ezt ellensúlyozandó viszont akadnak igen-igen szokatlan, játszható fajok is. Kezdjük a sort a két legkevésbé eredeti, ám továbbra is igen jól használható osztállyal: a **lovaggal** és a **pappal**. A gyengék és erősségek fejtegetése aligha töltene meg egy különszámot: az előbbi üt, az utóbbi varázsol. A szerepek felcserélése csak végszükség esetén ajánlott. Pont. Ja, és sok varázslatot csakis a pap tanulhat meg a Fény szférájából, ami magas szinten különösen értékessé teszi. Lapozzunk.

A **minotaurusz** ugyan eredeti karakter, ám túl sok variációs lehetőséget szintén nem visz a játékba. Tulajdonságai alapján jó eséllyel pályázhatna a "tiszteletbeli bulldózer" címre, taktikája nagyjából a lovagéhoz hasonló: vérben fürdik, bélben gázol. Nagyjából ezek állnak a **trollra** is, bár neki akad egy különösen érdekes képessége: a regeneráció. A pap nélkül felálló csapatok értékes tagja lehet ez a bájos kis szerzet.

A **sötét elf** már egy fokkal izgalmasabb figura, mivel a szokásos faji bónuszokon kívül (jutalom a pontosságra, büntetés a szívósságra) egy különleges képzettséggel is rendelkezik. Ezt fejlesztve kapja meg fajtájának mágikus képességeit, ami a nagymesteri szintet elérve már roppant vicces lehet. Először még csak a derék boltosok átverésében, s egyéb vonzerőalapú feladatokban jeleskedik, ami hangulatosnak ugyan hangulatos, ám korántsem túl hasznos adottság. Második szinten már egész halom, igen hasznos védekező varázslatot tud a csapatra mondani – mégpedig egyszerre és meglehetősen csekély mana-ráfordítással. Harmadik szinten aztán kezd komolyra fordulni a dolog, ekkor már megvakíthatja az ellent, aki ettől kezdve képtelen lőfegyvereket és varázslatokat használni. (Hoppá!) Végezetül, azaz nagymesteri szintnél, megkap egy különösen durva, a Sötétség szférájába tartozó támadóvarázslatot, ami szinte mindenki ellen hatásos. És jó nagyot sebez. Mindezek alapján a sötét elf tűnik az egyik legerősebb új kasztnak/fajnak, úgyhogy a Drizzt-rajongók most kiélhetik minden rejtett perverziójukat.

Ha már a sötétebb szerzeteknél tartunk, ideje lenne néhány szót ejtenünk a **nekromanták** igen szeretetreméltó osztályáról. Őket tömören és röviden össze lehet foglalni: akár a papok, csak gonoszban. A Fény helyett a Sötétség szféráját követik, harcolni ők sem tudnak, viszont alkalomadtán egész hordára való halottat támaszthatnak fel. Lehet, hogy a kiskori traumás élmények (avagy a CoVboy arcán szétterülő eszelős vigyor, amint a Warllben épp Babo tábornokra vadászik) kísértenek, de nekem ez a szerzet a legszimpatikusabb.

Aztán **sárkányokkal** is nyomulhatunk. Igen, *olyan* sárkányokkal. Mármint nagyok, szárnyuk van és tüzet fújnak, ami így elsőre minden bizonnyal brutálisnak hangzik. Nem kell aggódni: brutális is. Az mondjuk elég sajátos megoldás, hogy ezeket a képességeket (úgymint félelem



Rokon lelkek

Might and Magic VII

Nyilván mindenkit elképesztően meglep, hogy a játék meglehetősen hasonlít a tavaly megjelent elődjére. (ld. **576** '99/7-8 – 90%)

Wizardry VII

Bonyolultságában és izgalmaiban egykoron a Might and Magic-sorozat legfőbb riválisa volt, de sajnos a Sir-Tech a soron következő folytatást már időtlen idők óta készítgeti. (ld. **576** '97/4 – 85%)

A Might and Magic diadalútja

Hogy mikor is kezdődött ez a bizonyos út? Legyen elég annyi, hogy akkoriban még rég feledésbe merült, 286-os számok díszelegtek a minimum install rubrikában. Mit mondjak, nem tegnap volt. A történet szintén egy régi, egyszerűbb és naivabb kort idéz: *"... a játék célja, hogy megtaláld Varn titkos szentélyét"*. Slussz. Valamint azt is megemlítik a játék erényeként, hogy az összes térkép felrajzolásához nem kevesebb, mint 54 kockás lap szükségeltetik. Aki körmölt annak idején lepedőnyi térképeket az Eye of Beholderhez és társaihoz, az minden bizonnyal ennyi év után is idegrángást kap az efféle dicsekvések hallatán. Ezenkívül persze más, jóval egyértelműbb erényekkel is dicsekedhetett a játék, úgymint figyelte a csapattagok jellemét és nemét (!), s ettől függően különféle jutalmakat illetve büntetéseket osztott. Egyébként már ekkor is hat hőst vezethettünk a rettenetes EGA-szörnyek ellen, ami manapság akár ipari szabványnak is tekinthető a New World Computing szerepjátékaiban. Külön érdekesség, hogy már ekkor is Jon van Caneghem csapata az elkövető – tehát az úr szép priusszal bír.



A második részt illetően már bővebb információkkal is szolgálhatok: 250 animált szörny, 96 varázslat, 250-nél is több fegyver és tárgy, hogy csak néhány fantasztikus számot említsek. Mielőtt még bárki is cinikus kacajra fakadna, jusson eszünkbe, hogy bő tíz évvel ezelőtti programról van szó. Na ugye, hogy így már nem is hangzik annyira rosszul... Egyik cimborámnak volt szerencséje ehhez a darabhoz, ám minden emléke a "k***a idegesítő volt, hogy csak a kocsmákban lehetett menteni" szósszenetre korlátozódott. Na, ennél azért biztos jobb játék volt. Maga a grafika és játékmenet túl sokat nem is változott az előző részhez képest, bár feltűnt két vadonatúj osztály és a játéktér is némileg megnőtt.

A következő, Isles of Terra névre hallgató epizód már igazi áttörést hozott, a gépigény például egy hatalmas szökkenéssel 386SX-re ugrott, s immáron megjelent a rejtélyes VGA rövidítés a dobozon. Itt már felbukkant néhány, még mai szemmel nézve is eredeti vonás a játékban: a szörnyek nem végtelen számban siettek a hősök üdvözlésére,



hanem bizonyos helyszínek termelték őket. Ha ezeket a szörnyóvodákat elpusztítottuk, a továbbiakban lényegesen nyugalmasabban teltek napjaink (az efféle hőstettekért járó XP- és varázstárgy-hegyekről nem is szólva). A történet elvileg egy legendás varázsló, Corak személye körül bonyolódott, ám a történet vége felé már gyanúsabbnál gyanúsabb dolgok bukkannak fel. Például egy űrsikló is, amivel vidáman tovaszállhatunk a következő rész felé. Brrr...



Ezzel el is értünk a Xeen duetthez, mely az igen szellemes Clouds of Xeenből és Darkside of Xeenből áll. Tán ez volt a New World Computing első próbálkozása arra, hogy egy igazán összetett, egységes és színes fantasy-világot hozzanak létre. A végeredmény igen kellemesre sikeredett, mindkét rész egész sor díjat és elismerő kritikát vágott zsebre. Alighanem ez a dicsőségzuhatag vezetett végül a folytatásokhoz. Csak érdekességképpen említem meg, hogy e két játékban át-átmászkálhattunk a másik epizódba, ha egyszerre voltak felinstallálva. Akit nem zavar az enyhén avitt grafika, az akár meg is rendelheti – jó időre megoldja minden, a szabadidő eltöltésével kapcsolatos problémáját.

Ezzel meg is érkeztünk a Might and Magic-túra utolsó állomáshelyéhez, a három legutolsó részhez: Mandate of Heaven, For Blood and Honor és végezetül a Day of the Destroyer. Kis túlzással akár úgy is fogalmazhatnék, hogy e triumvirátus végre egy kis életet vitt a számítógépes szerepjátékok állóvizébe. Túl hosszan most egyikről sem regélnék, mivel a régebbi számokban szép hosszú cikkeket olvashattok róluk egy zseniális (és szép és ügyes) úriember tollából.

Nna, hát ez egy szép sudár családfa volt. Aki a fent terpeszkedő, hevenyészett visszatekintő alapján olthatatlan vágyat érezne az efféle régiségek után, 10 dollár és egy komolyabb bankkártya ellenében teljesen legális úton beszerezheti őket. Zárszóként csak annyit, hogy már készül a kilencedik rész is – és ahogy a New World Computinget ismerem, életünk hátralévő részében sem maradunk Might and Magic nélkül. Ehhez csak annyit tudok hozzáfűzni: Hál' istennek.

okozása, repülés, tüzes lehellet valamint szárnycsapás) a sötét elf mágikus praktikáihoz hasonlóan kell fejlesztgetnünk. A tapasztalatlan sárkány tehát nem repül és nem félelmetes. Hát, ebben azért annyira nem vagyok bizonyos. A tapasztalt viszont egy minotaurusz-troll-vámpírlovag felállású partit is elcipel a vállán (a repülés ugyanis mindenkire hat!), ami azért egy Terry Pratchett-könyvbe kívánkozó jelenet lehet.

A végére maradt még egy igen riasztó hírnévnek örvendő kaszt, a **vámpír**. (Egy pappal és vámpírral felálló csapatban minden bizonnyal igen érdekes teológiai

végeláthatatlan tömegekben özönlő katonák, hullarablás és minden, ami egy valamire való ütközetben előfordulhat. Az egész szép és jó lenne...

...ha nem ez a pixeles borzadály acsarogna rám a monitorról! Fúj! ÉS az egészben az a legbosszantóbb, hogy a grafikusok munkája magában még nem is lenne rossz, az állóképeken és némelyik textúrán, sprite-on valóban látszik, hogy nem holmi lelkes amatőr dobta össze uzsonnaszünetben. De a 45 fokos emelkedők és papírmasé alakok mindent elsöprő rohama igenigendemégmennyireerősen lerontja az összhatást. Az egy dolog, hogy


Fúj, de ronda! Alighanem én fogok szökni, és nem a kút...

viták folyhatnak esténként a túlvilág természetéről...) Vérszívóink legfőbb erőssége az, hogy vért szívnak. (Nahát!) Legalábbis elvileg. A játék eleje felé ez nem túl használható képesség, mivel egy méretesebb fegyverrel jóval nagyobbakat sebez hegyesfogú barátunk – a visszakapott néhány HP pedig korántsem ellensúlyozza a gondot. A bájolás és levitáció már jóval használhatóbbnak tűnik, ám az igazán kellemes meglepetés majd nagymesteri szinten éri a népeket. A vámpír ekkor ugyanis köddé válhat, ami annyit tesz, hogy csakis mágikus támadásokkal lehet megsebezni. Fincsi.

A karakterek kapcsán még szót ejtenék egy igen udvariatlan újításról is: a játék kezdetekor csakis egy karaktert alkothatunk meg, a többieket majd a történet közben toborozhatjuk be kicsiny csapatunkba. Elvileg nem kevesebb, mint 36 különböző fickó közül mazsolázhatunk, akik többnyire a kalandozók különbejáratú céhházaiban pihennek. Egy igazán életképes és/vagy szimpatikus csapat összevariálása tehát korántsem olyan egyszerű feladat, mint az előző részekben.

Szeretlek is, meg nem is

Hát igen, kissé felemás érzelmekkel viseltetek a Might and Magic VIII iránt. Először is a játék jó, mert – akárcsak az eddigiekben – a hangulat és történet egész egyszerűen magával ragadja az embert. Megmaradtak például az előző részből megismert és megkedvelt tömeges hirigek – már az első szigeten belekeveredhetünk egy valóságos kis háborúba a gyíkemberek és a fosztogató kalózok között. Ez a "háború" szó akár szó szerint is érthető: ide-oda hullámzó arcvonalak,

én és a Might and Magic-rajongók tábora némi fogcsikorgatás után tudomásul veszi a tényhánya...izé, tényálladékot, de azért nem kéne a vevők türelmét ilyen ravaszul kisúlyozott próbáknak alávetni. Hosszú távon nem kifizetődő a dolog.

Na nem, így azért mégsem fogom befejezni a cikket. Már csak azért sem, mivel a Might and Magic VIII egészében véve még mindig remek kis játék. A hangulat frenetikus, a zene nekem maximálisan bejött, játékidő tekintetében pedig a Final Fantasy VIII-cal is ringbe szállhatna. A külcsín ugyan olyan amilyen, ám a hírek szerint a következő részig ez már alaposan változni fog. Egész pontosan Blood2 engine-ről és stratégiai játékokat idéző harcrendszerről szólnak a történetek, bár bizonyosat még nem lehet tudni. Hát, akkor addig is reméljük a legjobbakat.

tj

külcsín/belbecs

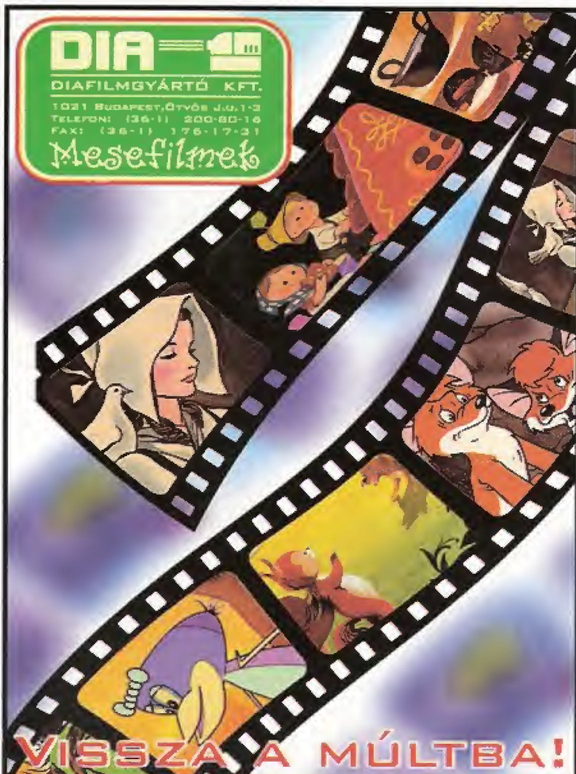
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A Might and Magic ismét régi fényében "tündököl"

végítélet

84%



Több, mint 200 diafilm közül választhat!
Kérje ingyenes katalógusunkat!

SEGÍTSÉG!






Gyüjteményembe keresem az itt látható két 1984-85-ben gyártott Star Wars: Power of the Force figurát. Ha birtokodban vannak és megválnál tőlük, hívd a 3-49-48-47-es számot és kérd Martint!

Commodore 64 – Amiga
Gyorsszervíz és Kereskedelem.
Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések.
Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510



TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

Üzlet címe : Budapest, 1145. Títel u. 2/b.
Telefon / Fax : 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon : 06-209-344-391
FaxBank : 2-333-666 (1471 # Tone üzemmódban)
Http : // www.trans-am.hu
Email : info@trans-am.hu
Üzlet nyitvatartás : H-P 9-17 óráig
Szervíz nyitvatartás : H-P 10-15 óráig

Részletfizetési lehetőség

/ 20% befizetése mellett akár 2 éves futamidő /

15" Licom SVGA 3 év garancia	34.800,-
17" Licom SVGA 3 év garancia	49.600,-
19" Licom SVGA 3 év garancia	89.600,-
8,4 Gb Seagate winchester	25.920,-
Pentium II Pc Partner EX	14.600,-
Pentium II Asus P2BF BX / ATX	27.600,-
Pentium II 400A Intel Celeron CPU	17.200,-
Sound Blaster 128 PCI oem	6.400,-
Turtle Beach Malibu dobozos	15.920,-
Noname, tok nélküli 74 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	184,-
Noname, tok nélküli 80 p. CD lemez 100 darabos kiszerelésben	216,-
SilverBlue 80 perces CD lemez	256,-
Trans-Am Devil PII Celeron : Pentium II EX , PII 400A Celeron , 32 SD, 4,3 Gb HDD, 1,44 FDD, Mini,S3 4 Mb AGP 48x CD drive,hangk.,14" SVGA,105 g.klav.	**124.000,-**

486-os komplett számítógép színes VGA monitorral 24.000,-

Pentium 200 MMX, 32 Mb RAM, 1,6 Gb HDD 15" Dell SVGA monitor 74.000,-

Használt alkatrészek adás - vétele

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK ! Hívjon, alkudjon és vásároljon !

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat !



Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.

Egyedi multimédiás CD-k fejlesztését is vállaljuk.

SOLDIER OF FORTUNE

★ Kezét csonkolom, hol lehet itt egy jót vérengzeni?

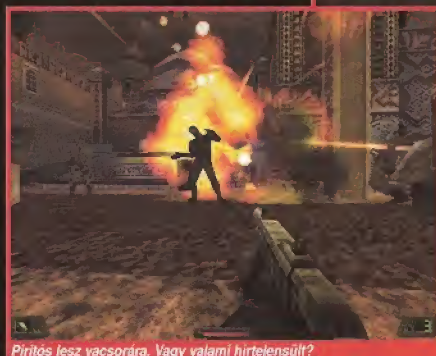
SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Raven
Kiadó: Activision
website: www.ravensoft.com
Minimum konfig: P200, 48MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 266, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Nem volt elég a Carmageddon, a Postal és a Blood 2? A Doom 2 láncfűrészes és a Quake baltás vérfürdői után még kér a nép? Na, most majd adnak neki! Az id software éppen aktuális bestsellerének fantasy verzióival elhíresült Raven fejlesztői a tavalyi E3 kiállítás óta riogatják a világot egy "minden eddiginél realisztikusabb és véresebb" shooter előzeteseivel, ami a modern kor zsoldos katonáit állítja a címszerepbe (mi tagadás, valóban elég vésztjósló volt az expón mutogatott alfaverzió, amivel egy eszelős tekintetű designer bárki kedvéért apró cafatokká lőtt néhány terroristát, bőséges vérfürdő keretében). Még véresebb, még valósághűbb, még durvább... az ilyen szövegeket a kereskedelmi tévék reklámözönén edződött versenyző kapásból ignorálja, azonban ahogy megérkezett a végleges játék, megdöbbenve kellett tudomásul vennünk, hogy itt tényleg valami olyasmit bámulunk a monitoron, amihez fogható-hoz még nemigen lehetett szerencsénk.

Mi vagyunk a zsoldosok

A játék sztorija nem feszegeti különösebben egyetlen irodalmi műfaj határait sem, mondhatni a Van Damme-féle akciófilmek enyhén szólva is kétségbevonható értékű nívóján mozog. A drámai konfliktus abból adódik, hogy a magukat szerényen csak A Rend néven jegyző terroristaszervezet prominens tagjai a volt Szovjetunió egyik utódállamából további megőrzés céljából magukhoz vesznek néhány (egészen pontosan négy darab) atomtöltettel ellátott kis kézi készüléket. A megatonnákkal dobálódzva már elég erősnek gondolják magukat ahhoz, hogy elkezdjék zsarolni a világ fejlett országait, az ENSZ-t, a NATO-t, az APEH-et, meg mindenkit, aki menet közben még eszükbe jut. A sebtiben összehívott válságstábok hosszas tanakodás után arra a nagyszerű következtetésre jutnak, hogy jobb, ha fű alatt próbálják megoldani a problémát, mindenféle titkosszolgálat és kémelhárítás mellőzésével, és a kilátástalan helyzetben a The Shop fedőnév alatt ténykedő szabadúszó antiterrorista brigádhoz fordulnak. A teljes három főt számláló csapat egy meg nem nevezett összegért cserébe el is vállalja, hogy kipucolja a söpredéket, visszaszerzi a bombákat és a lehetőségekhez mérten minél kevesebb darabban megpróbálja előállítani a terroristák vezetőjét. Némileg kiszámítható dramaturgiai fordulattal a terrorista-vadászok igen hamar az űzött vad szerepére kénytelenek átváltani – a Rendnek úgy látszik mindenhová elér a keze, és hőseinknek nehezebb dolguk lesz, mint ahogy legrosszabb rémálmaikban gondolták (mondjuk ez felveti azt az érdekes kérdést is, hogy vajon mire számítottak, amikor elvállalták egy nemzetközi bűnszövetkezet totális likvidálását...). Hőseink ugyan hárman vannak, de akcióban egyedül a ramboid típusú szakmunkást irányítjuk, a másik két jómadár a Sinhez hasonlóan a rádión osztogatja a jobbnál jobb tanácsokat – általában a legvadabb tűzharc kellős közepén, amikor legjobban ráérünk hallgatni őket.

Emberünk fejvesztve menekül a lábatlani papírgyár felé. Tényleg: úgy tűnik, hogy kétkezi munkára még alkalmas. Most még...


Pirítós lesz vacsorára. Vagy valami hirtelensült?

Régi motoros

Bár a játékról ordít, hogy a Quake 2 erősen kifényezett motorját használja (a vérgőzös jelenetek közötti rövid szünetekben folyamatos déja vut érezhetnek, akik még emlékeznek a Sinre, a Kingpinre, vagy a Half-Life-ra), de a látvány miatt mégsem kell szégyenkeznie a programnak a Quake 3 és Unreal Tournament mellett. A Q2 két éves engine-je erőteljes ráncfelvarráson ment keresztül (bár mondjuk az id software engine-jeinek tuningolásában a Raven fejlesztőinek az első Heretic óta már meglehetős tapasztalatuk gyűlhetett össze), így a játék 32 bites színmélységgel, látványos új effektekkel és a 3D-s hangkártyák támogatásával indul harcba a vevők kegyeiért. Ennyi még vajmi kevés lenne az üdvösséghez, így a fejlesztők egy GHOUL nevű mellék-engine-t írtak, és illesztettek a grafikus motorhoz, ami a Soldier of Fortune extra szolgáltatásaiért felelős. Itt van mindjárt az agyonreklámozott ultrarealisztikus sérülési rendszer. Minden karakter 26 különböző sérülési zónára van osztva, így a sebződés helyétől, és az azt okozó fegyvertől függően igen változatos agónia-jelenetek szemtanúi lehetünk. Egy shotgunnal például vidáman ellőhetjük az ellenszenves egyedek kezét – ízlés szerint csuklóból, könyékből, vagy vállból. A további csonkolások és élveboncolásos jelenetek részletekbe menő érzékletes elemzésétől most inkább eltekintünk, a képek úgyis önmagukért beszélnek. Ilyen véres jeleneteket legutóbb talán a Blood 2-ben láthattunk, azonban a fantázia szülte brutális fegyverek és az ellenségként felvonultatott visszataszító szörnyek hordái helyett itt az iszonyú élethűség az igazán sokkoló. Ahogy a Híradóban mutatott háborús jelenetek is sokkal nagyobb hatással vannak ránk bármilyen horrorfilmnél, a Soldier of Fortune hátborzongató realizmusa is alighanem új fejezetet nyit a véres játékok Carmageddonnal és Postallal fémjelzett nagykönyvében. A kiadó – bölcs előrelátásról téve tanúbizonyságot – számított a SoF-rajongó gyerkőcök szüleinek nem feltétlenül pozitív reakcióira, így a játékot három különféle verzióban jelentették meg, amik csupán a széles skálán szabályozható "vérességi szint" maximumában különböznek.


Elképesztő jelenet: itt még mindenki él!


Na. Mindjárt jobban érzem magam!

Kis hazánk boltjaiba valószínűleg a cenzúrázatlan amerikai, és az enyhén moderált angol változat fog eljutni, a light verzió a német piacot (meg a holland szürkeimportőröket) fogja boldogítani.

A GHOUL további újításokkal is előhozakodik: például egy ügyes trükkel sikerült elérni, hogy a fegyverek akkor is valósághűen működjenek, ha a program alá tett hardver nem igazán bírja tartani a tempót (azaz egy másodpercenként húsz lövés leadására képes automata fegyver akkor is huszat lő, ha csak 15 frame/sec a képfrissítésünk). A mesterséges intelligencia feltupírozásával is hosszú hónapokat dolgoztak a fejlesztők – szó se róla, ez nagyon szépen meglátszik például az olyan jelenetekben, amikor egy túsz mögé rejtőzik elölünk a gaz terrorista, aki abba a hitbe ringatja magát, hogy az ártatlan fickó halántékához szorított pisztoly visszatart minket attól, hogy egyetlen sorozattal mindkettőjük belsőségeit felkenjük a falra. A csúnyák általában megpróbálnak csapatostul ránk rontani és a lehetőségekhez mérten bekeríteni, de ez már inkább a pályatervezők érdeme, mint az AI-programozóké.


Ennek meg kipattant a fejéből az isteni szikra. Meg minden egyéb

"Itt senki se golyóálló"

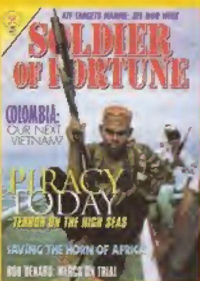
A játékmenet tíz bevetésen át követi a világ megmentését, ez összesen 26 szintet jelent. A pályák meghatározott részein a program automatikusan elmenti a játékállást. Ez igazán kedves dolog tőle, mert egyébként igen kevés időnk maradna az egyébként létfontosságú műveletre, hiszen az akció elég sűrű. Ezt akár még pozitív vonásnak is vehetnénk, azt azonban már aligha, hogy a Half-Life-ban döbbenetes sikert aratott interaktív világ, és a sztori-alapú játékmenet alkalmazását egy kicsit már túlzásba vitték. Egyszer jó poén, ha ránézünk egy biztonsági kamera képét közvetítő monitorra, és azt látjuk, hogy a rosszfiúk éppen rátörik az ajtó egy monitort bámuló alakra – na de minden második monitornál?! A végtelen sorokban özönlő ellenség utánpótlása pedig egyszerűen csak materializálódik a semmiből, nem pedig jön valahonnan, ami ugyan növeli a játékos adrenalin-szintjét, és fokozza a "mindig nézz a hátad mögé"-paranoiát, de cseppet sem élethű. Bemegyek egy szobába, kitömöm ólommal a benn tartózkodókat, körülnézek, majd távozom – de ahogy átlépem a küszöböt, egy rejtélyes módon a szobába teleportálódott rosszfiú kopogtatja meg a vállam néhány dum-dum golyóval... A kameraváltásokkal egyébként remekül dolgoznak a készítők, bár talán kissé túl sokszor alkalmazzák hangulatkeltő elemként a térdelő túsz közvetlen közelről való fejbelövésének mérsékelten humánus módszerét. A játék a legszebb Quake-es hagyományok követése mellett igyekszik a fénykorukat élő kommandós-szimulátorok stílusához is közeledni, így általában a módszeres népirtáson kívül másodlagos feladatokat is kapunk, túszok kiszabadítása, egy bizonyos figura feltűnés nélküli likvidálása, vagy fontos tárgyak eltulajdonítása képében. A hentesmunkához tiszteletet parancsoló fegyverarzenál áll a rendelkezésünkre, egy újszülött Rambo-klón minden álma megtalálható köztük a malacnyúzó késtől a szokásos pisztoly-shotgun-géppisztoly-rakétavető skáláig. A legmókásabb a távcsöves mesterlövészpuska, amivel igazi profi orgyilkoshoz méltó gyönyörű fejlövéseket mutathatunk be irdatlan távolságokból. A fegyverek kidolgozásánál a maximális élethűség elérése volt a cél, így a lőtávtól kezdve, a szóráson keresztül az újratöltés sebességéig


A játék nem csak szado-mazo, hanem Szaddamozó is


Kezeslábasra már nincs szüksége, de törzsvendégnek még jó lesz

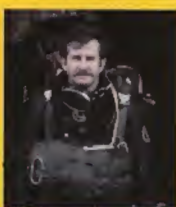
Mitisír a hogyishívják?

A Soldier of Fortune nemcsak egy játék és egy TV-sorozat, de a fegyverek és modern harcászat rajongóinak már-már kultikus jelentőségű magazinja is (a közhiedelemmel ellentétben a játék a magazintól vette kölcsön a nevet, nem a sorozattól). A '75 óta megjelenő, és per pillanat a 269. számánál tartó lap a különféle hitech fegyverek és harci gépek bemutatásán kívül elsősorban az antiterrorista egységek, kommandók és főleg a a "vérszagra gyűl az éji vad" jelszóval mindenféle háborús övezetben villámgyorsan megjelenő szabadúszó zsoldoscsapatok viselt dolgait mutatja be, kissé talán túl is misztifikálva a "XX. század utolsó igazi harcosait". Sajnos a Híradót elnézegetve nem nagyon fenyegeti a magazint a témahiány réme: most éppen Csecsenföldön ténykedő zsoldosokról, a Dél-Kelet Ázsia tengereit rémuralmuk alatt tartó kalózokról és Közép-Afrika véget nem érő polgárháborúinak véres részleteiről cikkeznek a militaristák igen nagy örömére. Akit netán komolyabban is érdekel a dolog, a www.sofmag.com címen meg is rendelheti az olvasmányt, de mielőtt még ilyen elhamarkodott lépésre szánná el magát, jusson eszébe, hogy az egy évre szóló 44 dolláros előfizetési díjból az 576 Kbyte-ot majdnem két teljes évre fizetheti elő!





John F. Mullins, az igazi szerencselovag



Ha marcona hősünket nem nevezzük el rögtön a játék kezdetén egy rövid ego-domborító bajnokság keretében saját magunkról, a program jó keresztapaként egy bizonyos John F. Mullins nevét ajánlja fel neki. Mániákus nyomdahiba-keresők, akik a vérengzés előtt egy kis kézikönyv-olvasgatással melegítettek, a stáblistán ugyancsak felfedezhették ezt a nevet, mint a nagyon-nagyon különleges köszönetek fő címzettje, és szakértő a Raven csapatában. Ki is ez az arc, akinek anynyira hálásak a fejlesztők, hogy még a játék főszereplőjét is róla nevezik el? Nos, John bácsi (59 éves, talán már kijár neki ez a megszólítás) egy igazi "soldier of fortune", vietnámi veterán, aki ejtőernyősként, majd zöldsapkás kommandósként, végül egy különleges fogolymentő alakulat parancsnokaként háromszor járta meg a "sárga poklot", hogy három Bíbor Szív kitüntetéssel gazdagabban térjen vissza (abból ítélve, hogy ezt általában a hősies harcban szerzett sebesülésekért osztogatják, a jó Johnny nem őrizhet túl kellemes emlékeket Délkelet-Ázsiából...). Egészen '81-ig vett részt további bevetésekben Közép-Amerikában, a Közel-Keleten, Közép-Afrikában, és egyéb zűrös helyeken, majd – mint aki jól végezte dolgát – leszerelt, és könyveket kezdett írogatni a kalandjaiból. Az első regények sikere után karrierje meglódult, mint a BUX index, és ma már egy különleges fegyvereket és lőszereket gyártó cég igazgatója, az FBI-nál a különleges osztagok kiképzője, és szakértő a Soldier of Fortune TV-sorozatban (kis hazánkban a megboldogult TV3-on ment egy ideig). Szinte adta magát az ötlet, hogy az igazi sztárrá vált egykori zöldsapkást kérje fel a Raven is szakértőnek a játékhoz. Laikus szemmel nézve Mr. Mullins igen jól instruálta a fejlesztőket, a fegyverek viselkedése, és a harci helyzetek roppant valósághűnek tűnnek. Szőrszálhasogató militaristák szerint ugyan az eredeti fegyverek a való életben nem okoznak ennyire látványos és brutális sebeket, de ennyi azért kellett a nem titkoltan a botrányra is építő reklámkampánynak...

minden meglehetősen reálisnak tűnik (legalábbis nekem, laikusnak, aki még az életben nem lőtt halomra gaz terroristákat egy félautomata .44-es Silver Talonnal...). Az élethűséget fokozzák az olyan apróságok is, mint hogy a Quake-klónokban megszokott azonnali jellegű gyógyítást nemigen találni, és hogy egy izmosabb fegyverrel akár két-három egymás mögött álló egyedet is kivégezhetünk egyetlen golyóval.

Terített (m)ulti – vagy betli?

Ha first person shooter, akkor multiplayer – szól mostanában a Quake-klónok első számú parancsolata, és bár ahogy legközelebbi rokonait (Sin, Half-Life, Kingpin), úgy a Soldier of Fortune-t is elsősorban egyszemélyes játékra tervezték, természetesen nem maradhattak ki belőle a multi-mókák sem. Ahogy az engine-t, a multihoz való hozzáállást is az id software-től kölcsönözték a készítők, azaz nem erőltették túl magukat a többjátékos módok kidolgozásánál, inkább az Internet-közösségre és a lelkes amatőr programozókra bízták a multiplayer mutációk elkészítését és terjesztését. Már a megszokott, és alapvetőnek tekinthető módokból is csak a deathmatch és a Capture the Flag van benne a programban (a kooperatív módot ne keressük), és az extra játékokból is csak kettőnek sikerült helyet szorítani, amik viszont meglepően jóra sikeredtek. Az Assassinben az orgyilkost alakító játékosnak kell lepuffantani a célszemély karaktert, míg a többiek őt védik, illetve a menekülését fedezik. Jó kis kommandós akció némi Counterstrike beütéssel, főszerepben a távcsöves puska! A másik mód az Arsenal, ahol Rambót játszhatunk, ugyanis a létező összes tárgyat és fegyvert megkapjuk az öldökléshez. Szerencsére nem fajul rakétavető-párbajjá a dolog, mert csak úgy kapunk pontokat, ha kötelező jelleggel az összes fegyvert használjuk. Némileg kockázatos dolog ennyire a játékosok szeszélyére bízni a program multiplayer-támogatottságát, de hát ők tudják. A Half-Life-ot is elméletileg egyszemélyes játéknak írták, most mégis mindenki a Counterstrike-kal játszik, szóval vannak még csodák...

Fogyókúrás-recept (a 26 sérülési zóna)



Rokon lelkek

Kingpin

Ugyancsak erősen feltuningolt Quake II-engine-re épülő mészárszék, ahol alvilági gengszterbandák vérében gázolhatott a felüdülésre vágyó játékos. (ld. 576 '99/9 – 94%)

Blood 2.

A Monolith Shogoban megismert Lith-tech engine-jét használó hentes-továbbképző/szakosító vérfürdő, amit a Half-Life azonnal letakarított a pályáról. Mindenesetre a nevéhez hű volt... (ld. 576 '99/1 – 80%)



Az embernek egyszerűen kinyílik a bicska a zsebében! Vagy egy túlélőkés



Hogy ez a John F. Mullins mennyire hasonlít John F. Mullinsra!

Ballag a katona

A Soldier of Fortune mindenképpen megérte a felfokozott várakozást, mert egy szépen kivitelezett, hangulatos játék, ami húsba vágó realizmusával némi új (elsősorban vérvörös) színt visz a first person shooterek palettájára. A grafika inkább változatosságával (példának okáért minden egyes ellenfélnek 200 féle animációja (nem animációs fázisa!) van), mint kidolgozottságával száll a ringbe, mindenesetre a Quake 2 motor lehetőségeinek a határát igen erősen feszegeti. Az egyszemélyes játékot nem könnyű megunni (bár amikor egy x+egyedik állás-visszatöltés után ugyanott és ugyanakkor kapjuk a meglepő támadásokat, az már nem az igazi), és éppen a valósághű sérülésmodellezés nyújtotta változatosság miatt érdemes egy végigvitel után újra nekifeküdni. A multiplayer sikere egyelőre a jövő zenéje, bár egy Quake 3 és egy Unreal Tournament mellett nem valószínű, hogy a Soldier of Fortune vinné el a hálózatos FPS-ek koronáját, de azért jó, hogy van ilyen is. Gyengébb idegzettel és/vagy gyomorral megáldottak/megvertek inkább kerüljék el, de a többieknek mindenképpen megér egy próbát – már amennyiben inspirálja őket, hogy minden sarkon olyan jelenetekbe futnak majd bele, amilyenekkel monitoron még nem nagyon találkozhattunk.

Hancu

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■■□□□
ZENEBONA	■■■■■□□□□□

summa summarum

Nem akarjuk túl bölér(r)e ereszteni a mondókát: ez egy kicsit túlzottan is véres játék

végítélet

84%

BEETLE CRAZY CUP

★ A kicsi kocsi újra száguld. De hogy!



SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Xpiral
Kiadó: Infogrames
website: www.beetlecrazycup.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Az ember nem is gondolná, mennyi bogaras "őrült" él a világon – vagy akár csak szűkebb kis hazánkban. Volt szerencsém erről személyesen is meggyőződni, ugyanis tavaly kilátogattam az évről évre megrendezett találkozójukra. Alig fértek el a BS parkolójában, amikor pedig kivonultak a városba, nem kis fennakadást okozott a kígyózó sor a közlekedésben. A VW bogár bizony olyan, mint a jó bor: minél öregebb, annál nagyobb becsben tartják. Nincs még egy olyan autó, amit annyi ideig folyamatosan gyártottak volna, mint a Bogarat, és ami kalandosabb múltat mondhatna magáénak.

Bogaras Játék

Bármily meglepő, az apró Bogár rendkívül népszerű versenyautónak is: olcsó és egyszerű felspécizni őket. Egy gyári kiszerelésű, 65 lóerős, 1600 köbcentis motor turbófeltöltővel és injektorral feltuningolva akár 270 lóerőre is képes. Nagy pozitívum az is, hogy igen nagy a "kompatibilitás" a különböző Bogár-alfajok között, s így szabadon "átrámolható" az egyikből a motor a másikba – azaz teljesen egyéni darabok állíthatók össze.


Arany János-emlékverseny: "Zúg az éji bogár..."

Az Infogrames új autóversenyében különösképp kellemes, hogy ez a sokszínűség a játékban is jól érvényesül. Jelen van az összes jelentősebb Bogár-leszármazott, kezdve a gyönyörű formatervezésű, sportos Karmann-Ghiától a VW Transporterig, illetve kisbuszig – a Bogármegszállottak igazán elégedettek lehetnek. 17 típusból összesen 50 kocsit tartalmaz a játék. (Épphogy csak szerencsétlen bátyámról feledkeztek meg, aki történetesen egy vele egyidős, igen ritka 1600 TL boldog tulajdonosa.) A különböző változatok pedig nemcsak össze vannak ömlesztve: külön-külön testhezálló feladatokat kaptak, ugyanis ötféle versenymód van a játékban.


Miből lesz a cserebogár?

A Monster Truck versenyeknél azt kell bemutatnunk, miként tudunk lavírozni egy elefánttal a porcelánboltban. Ha netán valakinek ez így nem világos: baromi nagy kerekű Bogarakat kell kormányoznunk, s bójákat kell kerülgetnünk. Két kört kell megtenni a pályán, mellesleg át kell hajtanunk kocsironcsokon, ráadásul az idő nagyon ki van számítva. Ráadásul minden egyes eldöntött bójáért még büntető időt is levonnak.

A crossversenyeknél a spéci autókon belül a lengéscsillapítóké a főszerep, hiszen a stadion közepe úgy néz ki, mintha szőnyegbombázás lett volna a közelmúltban. Ezeknél a versenyeknél nincs határidő, viszont van hét ellenfél, akik roppant szemét módon lökdösődnek.

A sorrendben a harmadik a gyorsasági verseny. Látszólag szokványos Bogarak állnak rajthoz, amelyek belsejében azért alaposan feltuningolt motorok duruzsolnak. A gyorsasági versenyeknél tipikus versenypályán téphetünk: lelátókkal és hirdetőtáblákkal van szegélyezve az út, s néhány alagút szolgál plusz változatosságként.

A Buggy futamok viszont annál egzotikusabb környéken játszódnak. A tengerparton, ahonnan indulunk, frankón hullámzik a víz, akár bele is gázolhatunk – csak túl mélyre nem érdemes menni: vannak ugyan vízibogarak is (példának okáért a Schwimmwagen), de ez mondjuk pont nem az...


Humphrey Bogár előtt nincs akadály

Az utolsó játékmód, a Jump megint csak széles közönség előtt zajlik: egy rövid pályaszakaszon minél nagyobb sebességre kell gyorsulnunk, hogy aztán turbót rákapcsolva egy ugratót követően iszonyú hosszút repüljünk. Vagy legalábbis akkorát, amennyivel teljesítjük a szükséges szintet.


"... nekimegy a falnak, nagyot koppan, azután elhallgat"

Kihívások

Ha az egyjátékos módon belül a Quick Race-re, azaz a gyors menetre kattintunk, rögtön a felsoroltak módozatok közül választhatunk, melyek megnyeréséhez egy-két alapkocsi áll a rendelkezésünkre. A baj-nokságnál már van több kocsi, de előbb azért remekelnünk is kell, ráadásul a versenyszámokat a bajnokságnál nem mi választjuk. Három nehézségi szintet tel-jesíthetünk, melyek fix futamokból állnak. A nehézségi szintnek megfelelően egyre több pályát kapunk, de értelemszerűen azok a versenyszámok kimaradnak, ahol nincsenek ellenfelek. (Vagyis a Monster és a Jump.)

Na de térjünk rá a lényegre, a Beetle Challenge-re, ami a fő attrakció. Ezen belül szabadon választható a játékmód, s a nehézségi szint is. Utóbbiból minden versenyszámnál négy van. Ha az egyre komolyabb kihívásokat sikeresen vesszük, még egyéb bónusz módokat is feltárhatunk. Például van külön egy verseny a már emlegetett Transporterek számára. Az egyes számoknál a legkomolyabb fokozat a Master, amit mindenhol megnyerve jön a legnehezebb kupa (WBC), majd a végső összecsapás: gyorsasági verseny az új Beetle-lel. Attól függően, hogy épp milyen nehézségi fokozatot értünk el, nemcsak az ellenfeleink lesznek ügyesebbek, hanem a pályák is megváltoznak. Vannak éjszakai menetek, fordított menetek, s van úgy, hogy több pálya van egymásba linkelve (például a tengerparti futam esetében egy városba kanyarodhatunk be).

A Beetle Challenge-en aratott győzelmeinkért jutalompontokat kapunk, amit tulajdonképpen nevezhetnénk pénznek

Rokon lelkek

Viper Racing

Remek kis Need for Speed-konkurencia tavalyról, amelynek főszereplői a Dodge Viperek. (ld. 576 '99/4 – 92%)

Ford Racing

A Ford-gyár által szponzorált játék, amelyben felvonul a Ford márkanév majd' összes képviselője. Ez tök szép is lett volna, ha nem akadnak némi gondok a kezeléssel (ld. 576 2000/1 – 63%)

is, hiszen a pontokért újabb kocsikat vásárolhatunk. (Vagy el is adhatunk, de erre nem igazán van szükség.) Szerencsére a komolyabb győzelmeinket busásan jutalmazzák, így nevetségesen könnyű a legjobb típusokra valót összespórolni.

Az egyjátékos módokon kívül van multiplayer mód is. Nemcsak LAN-on keresztül, hanem egy gépen, osztott képernyőn is lehet játszani, ami roppant kellemes kilátás a vasárnap délutánok társas eltöltésére.

Egyszerű, mint egy Bogarat elvezetni

Mert hát a Beetle Crazy Cup amúgy egy cseppet sem nehéz játék. Mivel a Beetle Challenge-nél minden futam után menthetünk, hamar eljuthatunk a végső küzdelemig. Igaz, a bajnokság már rázósabb ügy (mentés nélkül egymás után háromszor, ötször megfelelő helyezést elérni, s végül elegendő pontot összeszedni), de úgysem ott van a lényeg. A legjobban egyébként az egyszemélyes versenyszámokkal lehet szenvedni, hiszen a stopperórával meg a mérőszalaggal ugyebár nem lehet kekeckedni: "őket" nem lehet egyszerűen leszorítani. Az ugratásnál végül is két dologra kell ügyelni: minél rövidebb távon fel kell gyorsulni, amihez minél nagyobb íven kell vennünk a kanyarokat, az ugratón pedig a legmagasabb pontra kell ráfutnunk. Ez alól csupán a kezdő fokozat kivétel, ahol gond nélkül felgyorsulhatunk, s ha túl hamar adjuk rá a turbót, az nem tart ki elég ideig. A Monster Truck vezetéséhez pedig azt tanácsolom: fő az ész, és a türelem. Ha több időbe kerül egy bójasor között ellavírozni (ami ráadásul nem biztos, hogy sikerrel jár), mint mondjuk kettőt feldöntve közülük keresztülhajtani rajtuk, akkor inkább az utóbbit érdemes választani. A roncsoknál elsősorban türelemre van szükség: mivel a roncsok is elsodorhatják a bójákat, úgy kel becélozni őket, hogy a bóják között toljuk el őket, mert amikor áthajtunk rajtuk, óhatatlanul odébb sodródnak. A legidegesítőbb az, amikor egy hosszú kocsisoron kell átgázolnunk, s jobbra-balra bóják sorakoznak. Ha nem pont úgy megyünk rájuk, hogy a roncsok teteje épp a kardán alá kerül, egyből kidobódik oldalra a járgány, és dőlnek a bóják...

Abzsolút nemcsak a Bogár-rajongóknak!

A Beetle Crazy Cup remek arcade hangulatot áraszt. Könnyű a kocsikat uralni, pofonegyszerű az irányítás, a grafika pedig mesés. Sok-sok textúra és látványeffektus gondoskodik arról, hogy minden kanyar után más terepre lyukadjunk ki, valamint hogy a napszak változásával még egyazon helyszínen belül is nagyon különböző legyen az atmoszféra. Például sötétben – ahogy jobb helyeken szokás – lámpák világítják meg az óriásplakátokat. A pályáknál csak a kocsik hangulatosabbak. A Bogár-rajongók megemelhetik a kalapjukat: gyönyörűen fénylenek a különböző ábrákkal kipingált kocsik. Tükröződik a fény a kasztnin, az átlátszó üvegeken, de még a lámpabúrákon is. A különböző VW típusok tökéletesen felismerhetők, s a crossautóknál még boxermotor alkatrészei is kivehetők. Ahogy mondani szokás: minden klappol. Még a motorhangok is. Az alapjárat legalábbis rendkívül meggyőzően dohog. Külön show a Monster Truckkal való elindulás. Szinte ordít, ahogy a rajtnál felpörgetjük, s közben fekete füst szállingózik ki a kéményszerű "kipufogónyúlványból".

Egy szónak is száz a vége: hangulatában, kivitelezésében és teljes egészében remekül sikerült a Beetle Crazy Cup, méltó tiszteletadás a kicsi kocsinak. Nem akarok senkinek sem bogarat ültetni a fülébe, de erre a Bogárversenyre szerintem mindenkinek érdemes beneveznie!

V.Z.



Egy jelenet a Beetles: A hard day's night című filmjéből

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Bogarak nemcsak minden mennyiségben, de MINŐSÉGBEN is

végítélet

88%

Egy Bogár élete

A VW Bogár "fogantatása" nagyjából 1929-re tehető, mikor is egy Ferdinand Porsche nevű úriember néhány tervvel a hóna alatt bekopogtatott a Daimler gyárhoz, s nem átallotta "népautónak" nevezni az általa megálmodott járgányt.

Az első Bogár születése felett nem kisebb híresség bábáskodott, mint Adolf Hitler. A Német Birodalom kormánya 1934. január 17-én fogadta el a határozatot, miszerint 12 hónapon belül egy olyan "Népautót" kell gyártani, ami nemcsak a felsőbb körök számára megfizethető. Porsche, aki vállalkozott a munkára, nem kis terhet vett magára. A prototípusnak öt követelménynek kellett megfelelnie. Az utastérben 2 felnőttnek és 3 gyereknek kellett elegendő helyet biztosítani. (Aki ült már Bogárban, az ebből tudhatja, hogy Németország a törpék hazája.) Hogy az autó kihasználja az újonnan épülő német autópályákat, folyamatosan tartania kellett a 100 km/h-ás sebességet. A motornak alacsony fogyasztásúnak, lehetőleg léghűtésesnek és megbízhatónak kellett lennie. Háborús helyzetre gondolva a kocsinak 3 kato-nát és egy géppuskát is el kellett bírnia. Végül, de nem utolsósorban: az előállítási költségeknek nem volt szabad meg-haladniuk az 1.000 birodalmi márka/darabot.



A megállapodás megkötése után folyamatos kísérletezés és sorozatos tesztelés vette kezdetét. Az hamar kiderült, hogy Porsche képes lesz teljesíteni a feladatot. Ennek köszönhetően a korabeli német autószövetségnél a zseniális mérnök néhány "jóakarója" megpróbálta hátráltatni a munka befejezését, hogy ne kelljen kifizetni a fejlesztés költségeit. Hitler azonban megneszelte a dolgot és vizsgálatot rendelt el, majd annak rendje s módja szerint a felelősöket kivégeztette.

A birodalmi kancellár végül 1938-ban büszkén jelenthette be, hogy elkészült az első Volkswagen – igaz, a korai modelleket még Kdf-Wagen ismerte meg a világ. (A "Kraft durch Freude" sportmozgalom rövidítése után.) Bogár névvel elsőként a New York Times egyik vicces tollnoka illette az autót, ami aztán a köznyelvben is ráragadt.

Minthogy egyetlen autógyár sem vállalta a politikailag támogatott népautó gyártását, 1938-ban Wolfsburg kastélyánál létrehozták Kdf-Stadtot, a gyárvárost, ahol évi egymillió autó gyártását tűzték ki célul. Olcsósága miatt valóban úgy tűnt, hogy népautó válik a Volkswagenből. A német polgárok betétkönyveket nyithattak, amelyekbe hetente egy 5 márkás bélyeget beragasztva nagyjából négy év alatt összespórolhattak egy Bogarat. Hogy a civileknek végül mégsem sok Kdf-Wagen jutott, annak megvolt az oka: a Szovjetunió megtámadása után a német ipar átállt haditermelésre...(Az egymilliós tervet csak 1961-ben sikerült megvalósítani.)

Egy ilyen olcsó jármű természetesen felkeltette a hadiipar érdeklődését és a háború alatt a gyárak százezerszámra ontották a terepjáróvá átalakított változatot, a Kübelwagent, valamint a kétéltű "kádat", a Schwimmwagent.



1944-ben a szövetségesek bombái porig rombolták a Volkswagen gyárat, ám a termelés sosem állt le. 1945-ben angol segítséggel építették újjá a létesítményt, amit azzal kezdtek, hogy a város nevét Wolfsburgra változtatták. A Volkswagen "szülőfalujában" ezután egészen 1974-ig gyártották a Bogarak különböző típusait, s minthogy a német megbízhatóság világszerte elismerést vívott ki, további VW összeszerelő üzemek nyíltak Írországban, Brazíliában és Mexikóban is.

A Volkswagen Bogár életútja ma már legenda. Harminc millió birodalmi márkából egy olyan autót fejlesztettek ki, ami technikailag jóval meghaladta a korát. Több mint fél évszázad után – igaz, kisebb-nagyobb módosításokkal –, de még mindig piacképes. A szemaforokat ugyan lecserélték kadmium-sárga villogókra, s az osztott hátsó üveg helyét a sokkal praktikusabb ovális, hajlított üveg vette át, de a Bogár jellegzetes formája és technikai megoldásai nagyrészt változatlanul maradtak. A környezetvédelmi szabályok miatt sorra bezárták a Bogarakat gyártó üzemek, de Mexikóban ma is folyik a gyártás.

A Bogár történelmében új mérföldkő az 1994-es dátum. Ekkor ismerkedhetett meg a világ az új Bogárral, amit 1998 óta szintén a pueblai üzemben gyártanak. A motor ugyan előre került, és a Golf mintájára vízhűtéses lett, de legalább a kasztni megmaradt "bogarasnak". Az ára mondjuk már nem: nálunk olyan hét millerbe kerül mostanában, így az egykori "népautóból" mára a mobiltelefonos vállalkozók aktuális babáinak fitness centerbe-járó autója lett. Tán ezt hívják "fejlődésnek"...



SUPERBIKE 2000

★ Szelíd motoros sokk



SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
website: www.easportssuperbike.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

A motorozás kétségtelenül egyfajta szenvedély. Ha valaki belekóstolt, nehéz leszokni róla. Megmagyarázhatatlan élvezet, amikor egy sok lóerős gépen egyensúlyozunk, s az arcunkba – vagy legalábbis a sisakunk plexijének – csapódik a menetszél. Talán ezért is van az, hogy ezt a fajta élvezetet bizony elég nehéz egy számítógépes játékkal visszaadni, noha már a játékok hőskora óta voltak próbálkozások. Ilyen volt a tavaly tavasszal megjelent Superbike World Championship is, a motorversenyzés krémjének, a Superbike futamoknak a feldolgozása, s ami mellesleg elég helyre kis darabnak sikeredett. Az EA Sports tanúbizonyságát nyújtotta, hogy a technikai sportok terén sincs miért szégyenkeznie: az ő játékukat nyugodtan ajánlhattam a fent említett "szenvedélybetegség" rabjainak.


Félre az útból, sietek!

A szépség...

Legnagyobb örömömre elmondhatom, hogy a 2000-es kiadásban sincs hiba. Sőt: épp ellenkezőleg. Ami mindenki számára elsőként szembetűnő lesz: a Superbike 2000 igen komoly grafikával büszkélkedhet. Nemcsak a motorversenyek kategóriájában számít takarosnak, de valamennyi PC-s versenyjáték közül kitűnik. Amikor elindítunk egy futamot, néhány képsoros bemutatót kapunk az aktuális pálya jellemző részleteiről, amivel nyilván dicsekedni kívántak az alkotók – s tegyük hozzá: joggal. A töltésképernyőn egy igazi fotó részleteit raktározhatjuk el a memóriánkba, majd egyszer csak az emlékezetünkbe vésett épület már 3D-ben távolodik el, de ennek ellenére azonban minden részlet a helyén marad. A helyszínek kimunkáltsága páratlan. Nem emlékszem még egy olyan versenyjátékra, ahol még az épületek ablakain is belátni! (A nézők ott állnak az üvegek mögött.) Hihetetlenül életszerű benyomást kelt minden, s hasonló mondható el a realisztikus árnyékokról is. Ezúttal nem csak a motorosoknak van igazi árnyéka, hanem mindennek. Minden épület, kerítés, fa, rádióadó torony, oszlop olyan formában rajzolódik ki a talajra, ahogy az a valóságban is történik. Az pedig e rövid felsorolásból is kitűnhet, hogy van minek árnyékot vetnie. Poligonok és textúrák sokaságából művészi részletességgel megáldott terep áll össze, melyen rozsdafoltos a reklámtáblák hátsó része, a felüljáróknak minden egyes lépcsőfokuk ki van dolgozva, s még a csak szerény statisztaszerepben feltűnő, parkoló civil kocsik is 3D-ben "domborítanak".


Mit össze kell szenvedni egy ilyen Bikemageddon 2000-képért!

A versenyek főszereplőin szintén nyomot hagyott a grafikai evolúció. Szögletességet immár alig fedezni fel a motorokon, ellenben remekül kifényesítették őket. A csillogó sisakokon még a plexi is ki van dolgozva. A belső "sisaknézet" pedig jóval kiforrottabb. A kormányon, illetve a műszerfalon minden kapcsoló és kijelző a helyén van, minden bövden, sőt csavar 3D-ben zötyköllődik, a kilométeróra üvege pedig klasszul tükröződik. A motorosunk keze is igen nagy figyelmet kapott: menet közben az ujjaink felváltva "zongoráznak" a kuplungon, illetve a féken. A leginkább pedig az teszi hitelessé ezt a belső nézetet, hogy a pilótánk úgy "fészkelődik" a nyeregben, ahogy azt a kanyarok megkívánják, tehát a műszerfal nem holmi statikus kijelzőként rajzolódik ki elénk. Noha ez utóbbi már az előző részben is így volt, az viszont újdonság, hogy most ez a nézet még játszható is. Ugyanis a pilótánk nemcsak hogy helyezkedik, hanem figyel is: a tekintetét mindig a előttünk lévő útra veti, magyarul a kanyarok szerint forgatja a fejét. Másrészt azért is játszhatóbb most ez a perspektíva, mert élethűbb a mozgás, nem rángatózik úgy a kamera.

...és a szörnyetegek

Mert hát az előző részben kissé hirtelen mozgásúak voltak a versenyzők. Túlságosan is "játékos párti" volt az irányítás, hasonlóan a játéktermi automatákhoz. Keveske motoros élményeim során én csupán 350 köbcentiig jutottam el, de azt már így is tapasztaltam, hogy 100-nál nem lehet csak úgy hipp-hopp bedönteni egy kanyarba. Az élethűséget tehát korábban háttérbe szorították, csak azért, hogy elég gyorsan lehessen irányt változtatni. Most viszont inkább a szimulátor rajongóknak kedveztek. Már a motor gyorsulásából, illetve bedönthetőségéből érezni, hogy milyen kategóriájú járgány van alattunk.

A játékban a Superbike futamokon szereplő hat hivatalos márka szerepel: Ducati, Kawasaki, Honda, Suzuki, Yamaha, Aprilia. Bizony számít, milyen mocit választottunk: úgy vettem észre, a Ducatikon kívül mással esélyünk sincs a győzelemre – mint ahogy igazából is ez a motor volt a bajnok.

Amennyiben nem lennénk megelégedve a gépünkkel, a futamok előtt megjelenő franciakulcsra kattintva természetesen bütykölhetünk is rajta. Az első/hátsó villa geometriájának a módosításával változtathatunk a kormányozhatóság-stabilitás



viszonylatán. Kísérletezgethetünk a teleszkópokkal is, úgymint az alapbeállítások megváltoztatásával (ami a gép útfekvésére lesz hatással), a rugó keménységének módosításával (ezzel a bukkanókat tompíthatjuk/erősíthetjük), és a lengéscsillapítást is szabályozhatjuk. A sebességfokozatok áttételeit szintén az ízlésünkhöz igazíthatjuk – együtt és fokozatonként külön-külön is. Ha be van kapcsolva a Realism menüben a Tire Management különböző gumikat is kérhetünk. (Ha nincs bekapcsolva a Manual Bike Setup, úgy az eddig említett módosításokat is elvégzik helyettünk.)

Amikor motort választunk, utána természetesen a versenyző személyét is mi adhatjuk meg, hiszen – hivatalos játékról lévén szó – az eredeti pilóták mind jelen vannak. Sőt, még többen is! Úgy tűnik, a játék PC verziójával (létezik PlayStation változat is) kicsit be akartak nyalni az amerikai közönségnek, mert Ben és Eric Bostrom a valóságban csak ún. wildcard (beugró) versenyzőként vett részt a Laguna Secaban megrendezett futamon.

Kicsit hülyén is hangzik, amikor az ő neveiket említik, mert szemlátomást (vagy inkább "fülhallomást") utólag tették be őket a mezőnybe és az eredeti kommentátor úgy tűnik, már nem ért rá az utószinkronnál. Pedig amúgy sem volt sok dolga, mert azon kívül, hogy a rajtnál és a célnál megszólal, menet közben csak a bukásoknál hallani a hangját.

Visszatérve azonban a versenyzőkre: kicsit furcsa, hogy ráadásul Ben Bostrom folyamatosan veri az igazi bajnokot, Carl Fogartyt. Na persze ki tudja: ha egyszer azon az ócska, keskeny, tengerparti homokkal befújt Laguna Secai pályán nyerni tudott, lehet, hogy valóban esélye lenne a bajnoki címre.

Rögös út a pezsgőig

A bajnokság üzemmódban a tavalyi évadnak megfelelően végigmegyünk az összes, azaz 13 SBK pályán, melyeket külön-külön amúgy a gyors futam móddal, illetve a különálló futammal próbálhatunk ki – utóbbi kettő között az a különbség, hogy a külön menet tartalmazza a versenyhétvégéken szokásos teljes "menetrendet". Újdonság a multiplayer játékokon belül az Internetes mód, valamint hogy osztott képernyőn is lehet vetélkedni.

A játékban szimulált hétvégéken – ahogy már az elődben is megszokhattuk – a két "éles" futam előtti pénteken és szombaton szabad gyakorlás folyik, melyeket követően időmérő edzéseket tarthatunk. A rajtpozíciónkat azonban nem ezek fogják eldönteni, hanem az utóbbi két év szokásának megfelelően az ún. Super Pole köridő. Ezt a szombati nap végén kell futni: csupán egy kört lehet menni, ezért erre az egy körre kell minden figyelmet összpontosítani.

Az élethűbb motorok miatt nehezebb irányítani a játékot, ám ez nem jelenti azt, hogy túl magasra helyezték volna azt a bizonyos képzeletbeli lécet. Például a fű most nem csúszik annyira, mint az előző epizódban. Inkább csak akkor megy ki alólunk a járgány, ha falnak csapódunk. A nehézségi szint amúgy nagyon ki van találva. A Rider Settings menüpontnál a játékos testre szabhatja a körülményeket, ahol – azon kívül, hogy a többi versenyző szintjét határozhatjuk meg, – állíthatunk több fokozatban a gyorsítás és fékezés rásegítésen. Ha az automata fékezéstől kezdve az automata váltóig minden be van állítva, tulajdonképpen csak egy dologra kell figyelnünk: hogy a kanyarokat jó íven vegyük. Persze a kezdők számára ez is épp elég, mert ugyan a füvön nem lassulunk drasztikusan, de a sóderágyon annál inkább – márpedig ez utóbbiakat elég könnyű "megtalálni". Hibázni már csak azért is emberi dolog, mert gyakran csábítónak tűnik lenyesni egy-egy felesleges kitérőt a pályából, hiszen ha a szabályok közül a diszkvalifikáció nincs bekapcsolva, nem fogják lengetni a fekete zászlót. Csakhogy a szegélykövek úgy meg tudják dobni néha a járgányt, hogy szó szerint túlugrunk a célponton...

Le a kalappal!

A Superbike 2000-rel a versenyjátékok egy újabb lépést tettek a teljes élethűség felé. Már rögtön a rajtnál olyan a hangulat, mint egy élő TV-közvetítésnél. Kép a képben technikával, premier-plánban láthatjuk a felvillanó piros lámpákat – az operatőr keze szemlátomást enyhén remeg. Bőgnek a motorok, a közönség egyre hangosabban morajlik. Aztán nekilódul a tömeg, a kanyar előtt egyeseknél füstölnek a gumik a nagy fékezésektől, néha egy-egy viaskodás után valaki kisodródik – ilyenkor a talaj állagától függően fű, avagy homok tapad a kerékre. De nemcsak a grafikáról van szó! Az előző részben például jót mulattam, amikor elestem, s utána mindenki felbukott az általam képezett útakadályon. Most ez nem így van. Közvetlenül mögöttem három-négy versenyző lehet, hogy bukik, ám a többiek lassítanak és kikerülik a balesetet. Tetszett továbbá az is, hogy amikor elvágódunk, utána a motor megkeresése sincs "kivágva" – meg kell várnunk, amíg a figuránk automatikusan odafut a motorhoz. Egy kicsit a régi kedvencemre, a Road Rashre emlékeztetett mindez, csak azt sajnáltam, hogy sajnos attól eltérően itt nem lehet a futás irányába beleszólni. Így gyakran elsodor minket a mezőny. Volt úgy, hogy nem tudtam felállni, mert egymás után mentek át rajtam a többiek. Az animáció viszont haláli, ahogy a pilótánk betolja a motort, majd – mint egy cowboy a vadnyugatról – a nyeregbe pattan. Csak vigyázni kell, mert ha menetiránnyal szemben "feküdt ki" a járgány, és meg kell fordulni, tolás közben könnyen magunkra dönthetjük a dögnehéz gépet. Szóval van a dolognak hangulata. Az már az előző részben is megnyerő volt, ahogy a koccanásoknál a sértett fél sokszor megrázza az öklét. Ezt a momentumot mellesleg szintén élethűbbé tették: a versenyzőnk most nem gorombáskodik csak úgy, hirtelen felindulásból – van külön egy "öklrázó" gomb.

A menüválaszték ugyan szerényebbnek tűnik, de én nem hiányoltam semmit, sőt, szerintem inkább az egész logikusabban van felépítve, kevesebb sallanggal. Korábban a menük egy része csupán információt hordozott, míg most menet közben informálódhatunk. A motorokról értelemszerűen a motorválasztásnál érdeklődhetünk, a versenyzők korábbi teljesítményéről pedig a pilótaválasztásnál. Bár meglepő egy Superbike-szimulációtól, érdekesnek és hasznosnak találtam a mitfárerszerű segítséget. Nem csak a várható kanyar ívét rajzolja ki a gép, de még a nevét is kiírja. Így aztán még a kevésbé megszállottak is megtanulják minden egyes pályaszakasz nevét.

A Superbike 2000-rel azonban azt hiszem mindenki megszállottá válik. Bár a monitorunk előtt ülve legfeljebb csak a hűtőventillátorunk szelével csapathatjuk az arcunkat, az élmény – amennyire lehet – megközelítőleg olyan, mint egy igazi motoron. Legalábbis a versenyzés élménye biztosan.

V.Z.



Hát sok látványosság van egy ilyen díjkiosztón


Egy másodperc és a rajtszámomnak megfelelő helyen vagyok


Hova lett a gép? Lehet, hogy hívnom kell egy taxit?



A jobb kezem tizedmásodpercekkel vezet a bal előtt

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

A bajnok megvédte a címét

végítélet

92%

FORMULA ONE '99

★ **A jól ismert refrén: "Nemcsak a PlayStationöké a világ..." Már elég régen nem!**



Piroska szokás szerint siet a nagymamához, a farkasok lemaradva

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Studio 33
Kiadó: Psygnosis/Take 2
website: www.take2games.com
Minimum konfig: P166, 16MB RAM
Ajánlott konfig: P266, 32MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Immáron négyéves tradíció, hogy a Psygnosis minden Forma 1-es idényt "felvisz" egy PlayStation CD-re, miként az is hagyománnyá vált, hogy ezeket a játékokat megjelenteti PC-n is. Most a '99-es szezon került sorra, ami – amint mondani szokás – egy elég különleges év volt. (Na persze melyik nem az?)

A Formula One Administration Ltd. hivatalos engedélyével és közreműködésével minden benne van a játékban, ami csak kell. A világ 16 szegletében vár minket a kockás zászló, amibe beleértendő a versenynaptárba frissen beiktatott malajziai pálya is, a Sepang Circuit. Szerepel az összes pilóta, köztük az összes "beugró" is, mi több: elsőként az F-1 játékok történelmében Jacques Villeneuve is ott vigyorog a választható arcok között. Talán felesleges is mondanom, hogy a pilóták a saját gépeikben tapossák a gázt, azaz a csapatok is név szerint felvonulnak. Fejlődés az is, hogy most "európaibb" a játék: franciául és finnül is tud a kommentátor.

A verseny előtt

Vágjunk a dolgok közepébe! A játék főmenüjében három menüpont közül választhatunk: gyors verseny, Grand Prix, Network. Ez látszólag szegényes választék, de ezeken belül minden lehetőséget megtalálunk. A Grand Prix "alatt" ugyanis három versenymód választható: egyszeri verseny, bajnokság és tesztvezetés. Miután kiválasztottuk, hogy Hakkinen Mercedesébe vagy inkább Schumacher Ferrarijába pattanunk be, a kvalifikáció előtt van gyakorlás is. Az egyes helyszíneken úgy van beosztva a versenyhétvége, mint a valóságban: a péntek nem-hivatalos edzés (azaz gyakorlás), majd szombaton lehet futni a kvalifikációs köröket, ahol a maximum 12 körre egy óra áll a rendelkezésre. Persze az óra virtuálisan értendő: ha kiállunk a bokszba, lehetőség van az események felgyorsítására. Sőt arra is van mód, hogy egyáltalán ne menjünk ki a pályára – már amennyiben vasárnap a 22. rajtpozíciót akarjuk magunkénak tudni. Jópofa és hasznos lehetőség a Track Preview, amellyel a felvezető kocsi utasaként körbejárhatjuk a pályát, és közben az instruktortól megtudhatjuk, melyik szakaszon milyen technikával érdemes vezetni.



Egy világbajnok, aki most szerepel először Forma-1 játékban

Minden futam előtt részletes időjárás előrejelzést kapunk a három napra előre: vezethetünk ködös időben, esőben, rikító napsütésben, sötét éjszakában – persze az utóbbi csak egy rossz vicc volt. A Car Setupnál a várható viszonyoknak megfelelően állítgathatunk a kocsi paraméterein, de alapbeállításként minden pályához van már egy összeállítás. Pontosabban: három beállítás közül van kiválasztva egy optimális, aszerint, hogy gyors, közepes, vagy lassú az adott pálya. Ennél a felállásnál csak a kormány- és fék-rásegítést lehet opcionálisan beállítani (amik analóg irányító híján igencsak jól tudnak jönni), illetve a váltó típusát lehet meghatározni. Van három szabadon állítgatható konfiguráció is, melyeknél manuálisan vacakolhatunk még további néhány dologgal, úgymint: az első és a hátsó légterelő szárnyakkal, a felfüggesztéssel, a fékekkel, a váltó áttételeivel, és a gumikkal.

Hatásfok

Az F1 szimulációk szavatosságát általában azzal szoktam lemérni, hogy egy magamfajta pancser mennyire tud boldogulni vele. Nos, a műkedvelők számára jó hírem van: akik nem az igazi autóvezetést akarják megízlelni, hanem csak az első helyezésért járó virtuális pezsgőt, azok tíz percen belül futamot nyerhetnek. Az alapbeállításnál minden segítséget megkapunk a kocsi úton tartásához, pedig az ellenfelek amúgy sem túl kemények: szinte nehezükre esik előzni. Ha lassan megyünk, inkább a hátunk mögött tömörülnek. Aki tud egy rövidebb utat az erdőn keresztül, az átvághat hegyen-völgyön, oda se bagózik senki. Gyakorlatilag az egyetlen szabálysértés amit észrevesznek, ha a bokszban ellentétes irányba haladunk. A Formula One 99 tehát távolról sem szimuláció, mint ahogy a korábbi részei sem voltak azok. A sportág "véresen komoly" rajongói tehát nem lesznek elragadtatva az általa nyújtott élménytől. Persze az élethűséget és a nehézséget talán nem helyes együtt említeni, mert egy sereg nehezítést bekapcsolhatunk: jobban csúszik az autó, netán a többiek mennek eszelősen jól. Ettől függetlenül azonban egy dolog változatlan marad: a játéktermi atmoszféra, bár a Race Setup menüpontnál megnehezíthetjük a futamgyőzelmet. Karambolokat, megpördüléseket, sérüléseket engedélyezhetünk, beállíthatjuk a körök számát, fogyó üzemanyagot, változó időjárást kérhetünk, meghatározhatjuk az ellenfeleink tudását, bekapcsolhatjuk a gumik kopását, a szabályokat (a zászlókkal együtt), totálkárt engedélyezhetünk, végül segítséget kapcsolhatunk ki/be az induláshoz és a bokszba való kiálláshoz.

Élethű(tlen)ség

Kezdjük a starttal. A szabályok mellőzésével még azt is megtehetjük, hogy nyugodtan "kilövünk" idő előtt, mert senki sem veszik zokon. Sőt, inkább a többiek is elrajtolnak. Közben a kommentátor továbbszámol – elég hülyén fest, hogy mire a nullához ér, már mindenki az első kanyar-



Rokon lelkek

Monaco Grand Prix Simulator 2

Remek színvonalú Forma-1 szimulátor a Ubisofttól, ami már a maga idején is nevetségesen alacsony gépigényű volt . (ld. 576'98/12 – 92%)

Official F1 Racing

Eidosék nagy dérdúrral beharangozott "hivatalos" játéka, ami PlayStation-kinézetével is hajazott a Formula-l '99-re. (ld. 576'98/7-8 – 70%)

nál tart. A közvetítő amúgy sem mond sok okosságot. *"Az a fal nagyon szigorúnak tűnik"* – szól közbe, amikor nekisodródunk a palánknak, de akkor is ugyanennyit fűz a dologhoz, ha történetesen frontálisan rohantunk neki. Csupa általánosságot mond – régen mintha életszerűbb lett volna a közvetítés. Legfeljebb a futamok elején ejt el néhány konkrét infot. Az például tetszett, ahogy igen velősen a pályákat bekonferálja. Hazánk büszkeségét mindössze három szóval jellemzi: kanyargós, poros, keskeny...

A kommentátor még szuper élethű a sérülésekhez képest – már ha egyáltalán ez utóbbiak be vannak kapcsolva. Bizony strapabíróak a járgányok. Százzal belerobogok valakibe, mire épphogy csak elgörbül a terelőszárny. A szárnyak elhagyásán kívül egyébként más sérülést nem sikerült megfigyelnem.

Újabb negatív élmény ér, amikor ezeket a karcolásokat elmegyünk javíttatni. Nemhogy szerelők nincsenek a boksznál, de még egy hangot sem hallani, hogy történne valami. Egyszerűen csak ki kell várni a kiszabott időmennyiséget, s amikor a számláló nullához ér, minden képzeletbeli szerelő végzett. Kicsit túl sok képzelőerő kell ehhez a játékhoz...

Ez akár egy hatméteres reklámtranszparensnek is elkelne

Szőnyegpadló ragasztó gyalogol az úton... (Palmatex-túra)

Hm. Féknyomok a kavicságyban... (Sőt, ez már egy kavicsbánya!)

A grafika

Na igen, a grafika. A készítők szerint ugyebár minden nagyon király. A valódi versenyekért felelős FOA archívumából minden segítséget megkaptak a pályák részletes megalkotásához, ezenfelül a létező összes pályáról több ezer fotót gyűjtöttek össze, tv-közvetítéseket tanulmányoztak, hogy minden részlet a helyére kerüljön, és végül büszkén adhassák hírül, hogy a melbourne-i Albert Parktól kezdve a monacoi pályáig minden a lehető legtökéletesebb mása az eredetinek. Mindezt azért nem kell túl komolyan venni. Valóban nem csúnya a Formula One 99, de mint ahogy láthattunk nála bénább F1 szimulációt, úgy jóval szebbet is. Lehet, hogy a Studio 33 nagyon jól ismeri a PlayStation belső tartalékait, s a konzolos verzióval valami nagyot alkotott (bár erre sem venném mérget), de abban biztos vagyok, hogy a számítógépes változat nemigen terheli meg a 3D-kártyánkat. Az odáig dicséretes, hogy a játékban 22 kocsi köröz minden pályán, s nem lassul le a játék még a tömörüléseknél sem – de ez azért nem annyira nagy durranás, mivel a pályák nincsenek agyontextúrázva, s a készítők is csak annyi tereptárggyal ga(rá)zdálkodtak , amennyi feltétlenül szükséges volt. Általában a monacoi pályát lehet alapul venni, de én most mégsem ezt teszem. A városi helyszínnél ugyan valóban megfigyelhető az igényesség, (valóban sokat adtak az eredeti épületek reprodukálására), de az egyszerű erdős, fás területeknél ugyanez már nem mondható el. Ott van például a vadiúj malajziai pálya Kuala Lumpurban, ahol felettébb ügyes kertészek élhetnek: feltalálták ugyanis a pálmafák klónozását. Én nem várom el, hogy minden fa másképp nézzen ki, de ha csak egyfajta van, akkor legalább ne egymás mellé sorakoztassák fel őket – ha már annyira ügyeltek a részletekre. Apropó, pálmafák: néha az árnyékhatások is szemet szúróan silányak. A flóra fent említett egyedei tűéles árnyékot vetnek, míg az összes többi fa csak úgy nagyjából sötétíti el a talajt. Legalább akkor valami rendszeresség lenne: amikor elsőnek elmentem egy pálmafa mellett, azt hittem, hogy olajfolt került az útra.

Értékelés

A Formula One 99 sajnos egy olyan multiformat játék, amit szemlátomást nem a PC-nkhez optimalizáltak – üzleti szempontból nyilván a PlayStation élvezett elsőbbséget. Persze, hogy gyors az engine, ha egyszer alig alkalmaztak bonyolult látványeffektusokat. Tipikus példája ennek a köd. Amikor elsőnek adott be a gép egy enyhe ködöt, hirtelen megrémültem: azt hittem túl sokat ültem már a monitor előtt, és kezd romlani a szemem. A dolog ugyanis pontosan úgy nézett ki, mint amikor az ember véletlenül belenéz a napba. A periférikus látómezőnkben minden tiszta, csak épp homlokegyenest homályosodik el a távoli táj. Ez pedig szörnyen zavaró. Az esős idő hasonlóképpen kiábrándító. De ott legalább értékelhető, hogy menet közben is tapasztalható változás. Néha kivilágosodik és alábbhagy az eső, de aztán újra beborul és megint "rázendít".

Még mindig a grafikánál maradva: a belső nézet is meglehetősen különös. A látószögből ítélve mintha kissé magas növésű lenne a pilóta. Ha valóban ilyen égimeszelőket ültetnének az F1 kocsikba, levinné a sisakjukat a menetszél. Még csak azt sem foghatjuk rá, hogy ezt külső kamerás nézetnek szánták, mert akkor meg a visszapillantók mutatnak érdekes irányba. Az autók hangjától sem voltam elájulva, pedig állítólag egyedileg rögzítették őket típusok szerint. Nincs különösebb gond velük, és én egyébként sem vagyok olyan vájtfülű, hogy különbséget tudtam volna felfedezni köztük. Főleg miután még a felvezető kocsi is ugyanúgy "üvölt", mint egy bivalyerős versenyautó.

Ez a Formula One is olyan lett, mint az eddigiek a Psygnosistól: jó kis versenyjáték PlayStation-minőségben. Csak az a baj, hogy az a bizonyos PlayStation-minőség egy kicsit már megkopott. Ami egy öt éves játékgépen jónak számít, az nem biztos, hogy ugyanúgy elkápráztatja a PC-tulajokat is. Reménykedjünk inkább, hogy a hamarosan megjelenő nagy nevek (az Electronic Arts-féle "hivatalos" Forma-1 vagy a Microprose Grand Prix 3-a ennél sokkal kevésbé lesz felejthető darab.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

PlayStation-szintű Forma-l tavalyról, műkedvelőknek

végítélet

70%

INVICTUS

★ Giros of Might and Magic

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: VIS Interactive
Kiadó: Interplay
website: www.ewj3d.com
Minimum konfig: P166, 16MB RAM
Ajánlott konfig: P266, 32MB RAM
3D gyorsító: Direct3D
Multiplayer: LAN, Internet

Ki tudja, miért, eddig nem túl sok játék használta fel háttér gyanánt az ókori görög mitológiát, pedig Hellász hősökkel, szörnyekkel, fél- és egész istenekkel teli világa szinte kiabál a feldolgozás után. Egy közismert mondavilág mindenki által ismert szereplőkkel, sztorikkal, legendákkal – ráadásul mindenféle copyrightok és licencdíjak nélkül! A Hercules és Xena tv-sorozatok sikere is tovább bizonygatja a görög mitológia népszerűségét – annak ellenére, hogy nagyjából annyi közük van az eredeti történetekhez, mint mondjuk egy átlagos magyar focistának a Bajnokok Ligája-döntőhöz. Ezt látván (és az Aranygyapjú legendáját feldolgozó tavalyi Ancient Conquest felemás fogadtatására fittyet hányva) most ismét vette egy fejlesztőcsapat a bátorságot, hogy elővegye a jó öreg olümposzi isteneket. A siker



Hát itt még úgy tűnt, hogy 3D a terep

Rokon lelkek

Rage of Mages
A Tetrisen kívül egy másik orosz játék, ami nem vírus. A látvány ugyan konvergált a nullához, de ha egyszer belemerült a játékos, akkor sohasem keveredett ki a remek kis taktikai küldetések tengeréből. (ld. 576 '99/5 – 88%)

Ancient Conquest
Sokkal inkább környezetében (görög mitológia), mint kivitelezésében hasonlító alkotás, amelyben az Aranygyapjú legendáját játszhattuk végig, és elsősorban a tengeri csatákra koncentrált. Viszont legalább az is elég randa volt egy '99-es mércéhez képest (nem teszteltük)

biztosítékaként a játék stílusát a legfrissebb trendek alapos tanulmányozása után határozta meg a Quicksilver csapata, bár elég hibrid stílus mellett döntöttek. Az Invictus (csak a tudományos ismeretterjesztés okán: a szó jelentése "meghódíthatatlan", és eredetileg egy William E. Henley-vers címe volt, ami állítólag nagyban inspirálta a fejlesztőket) műfajának precíz meghatározása tehát: "görög mitológiai környezetben játszódó, RPG-elemekkel megtűzdelt valós idejű stratégia".

Az Istenek a fejükre estek

Ahogy a görög mitológia szinte összes legendájának, az Invictusnak is az egymással civakodó istenek intrikái kerítenek háttértörténetet. A problémák forrása ezúttal is az örök elégedetlenkedő Poszeidón, aki azon sértő-dött meg valamikor az idők kezdetén, hogy a titánok és Kronosz legyőzése után fivérei, Zeusz és Hádész jól kitoltak vele a világ újrafelosztáskor, és a tengerek unalmas világát osztották ki neki, míg a szárazföldek és az alvilág sokkal izgalmasabb tartományait maguknak tartották meg. Ez egy kicsit sok volt a szó szerint hányattatott gyermekkorral bíró istenség számára (műveletlen görögök kedvéért: a három testvért apjuk, az idő istene először lenyelte, majd kihányta), így a bazi nagy szigonyával a tenger fenekén üldögélő frusztrált Poszeidón bosszúból nekiállt gusztustalan tengeri szörnyekkel terrorizálni a nyílt vízre merészkedő hajósokat és rettenetes viharokkal a partmenti városok lakóit. Addig nem is lett volna baj, amíg csak különféle túlbuzgó hősök aprították fel az éppen reggelizni készülő krákokat és egyéb csápos-pikkelyes rondaságokat, de hamarosan kitört a nagy isteni közi konfliktus, amikor a városok védőszentje, Pallasz Athéné (a háború istene, és Zeusz lánya) megunta, hogy pártfogoltjait holmi vizenyős isten háborgatja. Innentől kezdve egész Hellász a két isten párviadalától volt hangos; na persze nem mentek ölre az Olümposz tetején, csak finom közvetett módszerekkel szivatták egymást, ahol csak érték. A procedúra szenvedő alanya rendszerint szerencsétlen Odüsszeusz volt, aki merő véletlenségből magára haragította a tengeristent (kiszúrta egy küklopsz egyetlen szemét, akiről aztán kiderült, hogy Poszeidón fiacskája), ezzel egyben elnyerte a Athéné szimpátiáját. A (remélhetőleg) mindenki által ismert kalandok végére Odüsszeusznak csak sikerült hazatérnie Poszeidón minden mesterkedése ellenére is, akit ekkor már roppant mód idegesített az istennő és a mitugrász emberi hősök ténykedése. Hogy a torzsalkodást egyszer és mindenkorra lezárja, a tengerek ura egy mindent eldöntő párbajra hívta a bagolyszemű istennőt (és ezzel lassan át is csúszunk az Invictus kerettörténetébe): ha már Athéné úton-útfélen azt hireszteli, hogy bármilyen jöttmentből képes olyan hőst faragni, aki hülyét csinál Poszeidónból, válasszon ki bajnokául egy teljesen hétköznapi embert, aki elé a tengeristen három próbát állít. Ha a szerencsétlen hősjelölt élve megússza a kalandokat, Poszeidón végleg visszatakarodik a lepényhalak közé, viszont ha elbukik, Athénéra vár ugyanez a sors. Mivel a tét nagy, és a fair play fogalmát csak évszázadok múlva fogják kitalálni, a mókába beszállt maga Zeusz is, aki Hellász legnagyobb hőseit küldi lánya (illetve annak pártfogoltja) segítségére.



150 pénz és máris egy kővé változtató Gorgon van a horgon

Hősemberképző

A játékban tehát mitikus hősök vezette csapatokkal kell tizenöt küldetésen keresztül bebarangolnunk az ókori Görögországot (a missziók többsége szerencsére

több részre tagolódik, így már nem tűnik olyan kevésnek a szám). A játék elején két hőst vehetünk magunk mellé a Zeusz ajánlotta tízből (később beállíthatunk meg kettőt a csapatba) – mivel a választás alapvetően fogja befolyásolni a játékmenetet, ismerkedjünk meg velük jobban!

Elsőnek itt van mindjárt Herkules (vagy Héraklész, ha úgy jobban tetszik), aki egyszer már letudott egy tucat hasonló próbát, így a mostani háromnak már rutinosan áll hozzá. Zeusz fiának félistenhez méltóan óriási a fizikai ereje, nagyokat sebez, és sokáig bírja a pofonokat. Speciális képessége a földrengés gerjesztése, ami – mivel területre hat, és senkit nem kímél – még jobban kiemeli 'magányos farkas'-jellegét. Második emberünk Akhilleusz, aki sajnos a legendákkal ellentétben itt nemcsak a sarkán sebezhető. Herkuleshez hasonlóan szintén közelharcban a legerősebb, ráadásul az összes vele levő katonának emeli a védelmi szintjét. Különleges képességével egy időre sebezhetetlenné tudja tenni a vele egy csapatban levőket. Egy hölgy következik, a szerencsétlen Arakhné, aki anno a világ legügyesebb szövőnője volt, amíg Pallasz Athéné pókká nem változtatta. Most ugyan visszakapta eredeti alakját, de bármikor vissza tud változni ízeltlábú formájába, ami ugyan sokkal kevésbé felhasználóbarát, viszont harcban bármilyen szörnynél erősebb, ráadásul mérgez is. Atalanta, a történelem talán első igazi feministája már ismerős lehet az Ancient Conquestből: ő volt az egyetlen női hős a híres hajó, az Argó fedélzetén. Erős harcos, de leginkább extra gyorsasága miatt fogjuk kedvelni, amit kölcsön tud adni csapattársainak is. Következő hősünk – Cadmus, Théba első királya – meglehetősen sötét alak, szabadidejében csontvázak idézgetésével foglalkozik. Közepes harcos, de élőhalott harcosai sokszor menthetik meg a parti életét. Egy újabb közismert arc Ikarosz, aki ugyan repülni akart, mégis buszt neveztek el róla. Repül, így olyan helyekre is el tud jutni, ahová más nem nagyon – ez kiváló felderítővé avatja. További kellemes tulajdonsága, hogy a magasból messzire lát, ezzel az egész csapat látótávolságát megnöveli (ez különösen az íjászokra van jó hatással). Speciális képességével forgószelet tud támasztani, ami összevissza dobálja, és csúnyán sebzi az ellenséget. Elektra, a nagy bosszúálló, fizikailag talán a leggyengébb az összes hős közül, viszont villámokkal dobálózik és az egész csapat támadási potenciálját növeli, így igen hasznos tagja lehet a brigádnak. Akárcsak Hyppolita, aki nem a híres lakáj női kiadása, hanem az amazonok királynője. A készítők őt tartják a legerősebb hősnek, lévén nagyon jól harcol és pofás kis tűzgolyókat is tud lődözni. Orion, a vadász elég problémás figura: Poszeidón fia nincs túl jóban apuval, viszont hajlamos beleszeretni minden szembejövő istennőbe, újabb súlyos istenközi konfliktusokat okozni ezzel. A világ legjobb íjásza halálos nyílzáporokkal ritkítja az ellenség sorait, és íjász csapattársainak is emeli a hatékonyságát – real-time stratégiában kicsit is járatos versenyzők számára ez a legértékesebb karakterek közé emeli. Utolsó emberünk Perszeusz, akit Poszeidón rettenetesen utál, tulajdonképpen nem is minden ok nélkül: először is levágta a tengeristen kedvenc teremtményét, a Medúzát, aztán megmentette egy tengeri szörnytől Andromédát, a reggelire szánt hercegnőt. Perszeusz legfőbb fegyvere a medúza-fővel díszített pajzs, amivel időlegesen kővé tudja változtatni az ellenfeleit.

A tíz hősből ki-ki kedvére válogathat, és egészen eltérő játékstílust igénylő brigádokat lehet kialakítani belőlük. Jómagam a távolsági támadásokat erőltettem, amihez az Elektra-Orion-Ikarosz-Atalanta kvartett ideális hátteret biztosított, de csinálhatunk pankrátor-csapatot, feminista kommandót, pusztító mágiával bíró tüzérütegeket – a lehetőségek szinte határtalanok. A hősök a kalandok során tapasztalati pontokat kapnak és szorgosan lépegetik a szinteket, amivel lassan, de biztosan növekednek a harci képességeik. Ennél sokkal fontosabb azonban, hogy szintlépéskor Command Pointokat (ez határozza meg, hogy hány embernek képesek parancsolni, azaz mennyi katonát vihetünk magunkkal a küldetésekre), és God Pointokat (ez a hatalmas erejű speciális képességek "üzemanyaga") is kapunk.



Minótaurósznál az a legjobb, hogy csak az élen haladót ütik

Seregszemle

A hősök mellett természetesen csapataink igazi ütőerejét a "mezei" katonák alkotják, akiket a kalandok során zsákmányolt aranyból vehetünk meg és fejleszthetünk és akikből – ahogy hőseink erősödnek – egyre többet vihetünk magunkkal. Összesen 21 féle fegyvernem képviselteti magát kicsiny hadseregünkben, a szokásos gyalogság-lovasság-íjászok-dárdások csapatokon kívül hárpiák, gorgók, kentaurok és minótauroszok adják az egzotikus színeket a bandában. A kommandó összeválogatásánál nem árt néha a józan eszünkre hallgatnunk: például Hyppolita mellé amazonokat, Orionhoz pedig íjászokat besorolnunk. Ha olyan hőseink vannak, akik az egész parti tulajdonságait erősítik, apellálhatunk a "sok lúd disznót győz" elvére, de a könnyebb kezelhetőség kedvéért célszerű inkább a kevés, de annál ütőképesebb egység sémáját követni, és őket minél jobban feltápolni (minden katonának öt szinten növelhető külön a védelme, a támadása és az állóképessége). A csapatösszeállítás komoly taktikázást igényel, mivel csak a rendelkezésünkre álló Command Pointokból gazdálkodhatunk. A brigádot három különféle alakzatba (falanx, ék, sor) rendezhetjük, az áttekinthetőségen kívül a csapat harci statisztikáin is javít. Ha végre összeállt a legénység (külön hangulatfokozó elem, hogy a katonákat valódi görög mitológiai szereplőkről nevezi el a program), kimerészkedhetünk a terepre.

Rage of Mages pepitában

Ha a csapatösszeállítás, és -menedzselés a legszebb RPG-hagyományokat követte, a játék akciórésze egy-az-egyben a real-time stratégiai játékok "kommandós" pályáinak játékmenetét veszi alapul. Az irányítás is onnan ismerős: ugyanazok a csapatkijelölések, parancsok köszönnek vissza, amiket a kezdetek óta használ mindenki. A táj ugyan 3D-nek tűnik (szép kis dimbek és dombok között vezet az utunk), de sajnos fizikailag nem az: semmi előnyt nem jelent, ha egy íjász mondjuk egy dombtetőről eregeti az áldást le a völgybe, illetve semmi hátrányt, ha egy lovas harmincfokos lejtőn felfelé "rohamoz". Még a Warcraft kétszintűsége sincsen meg: a földi egységek simán meg tudják ütni a légieket, a repülés csupán gyorsabb és kevésbé kacskaringós haladást biztosít. A kaland-jelleget erősíti viszont, hogy a pályákon rengeteg szereplő mászkál fel-alá, akikkel beszélgetni lehet, sőt, ajánlott, mert sokat segítenek a feladatok megoldásában, extra cuccokat vehetünk tőlük, illetve mellékküldetéseket osztogatnak, amiknek szintén bőséges a jutalma. Találhatunk még (elsősorban levert ellenségek mellett) némi készpénzt és má-gikus tárgyakat, amiknek hasznos mivoltáról most inkább nem nyitok vitát. Meglehetősen érdekes koncepció, hogy egy hős háromnál több tárgyat nem képes magánál tartani, én speciel kinéz-



Baljós előérzetem van: a hárpiák szikláján talán tőrbe fognak csalni?

nem mondjuk Herkulesből, hogy emberfeletti erőfeszítéssel képes akár négy, ne adj' isten: öt (!) gyógyító aranyalmát is elcipelni.

Ha harcra kerül a sor, az addig pergő események fura mód egy kicsit lelassulnak: a fejlesztők próbálták elkerülni, hogy a csetepaték vad klikkelgető-reflexbajnoksággá váljanak, de talán egy kicsit túlzásba vitték a dolgot. A harci rendszer sajátosságaiból (a szemben állók támadási és védekezési értékei határozzák meg, hogy egyáltalán milyen eséllyel üti meg egymást a két harcoló fél, ráadásul az általában amúgy sem túl nagy sebzést csökkenti a páncél is) maratoni hosszúságú verekedések születnek, például ha két azonos szintű könnyűlovas összeakaszkodik, nagyjából minden ötödik csapásuk okoz csak sebzést, és kb. tíz találat kell ahhoz, hogy egyikük végre kidőljön – el lehet képzelni, mivé fajul egy néhány tucat résztvevős balhé... Ez a rendszer külön kiemeli a hősök erejét: Ikarosz például tíz szintlépés után eléri a bűvös százas védelmi szintet, ami után már valószínűleg az ipari áram sem tudja megütni, nemhogy egy kóbor hidra vagy egyéb rozzant szörny. Egész csatákat dönthetnek el a hősök speciális képességei – viszont jól gondoljuk meg, kire pazaroljuk el ezeket, mert utána hosszú küldetéseken keresztül spórolhatjuk a God Pointokat a következő adagra.

Kalandjaink két tucatnyi helyszínre vezetnek el, üdítő a sokszínűség: havas hegycsúcsok, dzsungel-borította szigetek és kopár barlangok között vezet utunk, aminek végére az Alvilágba is le kell szállnunk. (Sajnos Leszbosz szigete kimaradt a túrából, pedig én oda is szívesen bekukkantottam volna...) **(Minek? – CoVboy)** Feladataink is kellemesen változatosak, az "irtsunk ki mindenkit"-típustól a testőrködésen keresztül a labirintus-felderítésig mindenféle mókában lehet részünk. A küldetések megoldásához ráadásul nem ajánlott a "fejjel a falnak" egyébként roppant szimpatikus módszere, némi gondolkodással, és ésszerű tervezéssel rengeteg újrakezdéstől óvhatjuk meg érzékeny lelkivilágunk háborítatlan békéjének idilli csendjét. (Ej, de szépen is fogalmazok!)



Az aranyalma árfolyama 50 arany. Nyilván argentin import


Gorgó rossz szokásáról eszünkbe jut a dal: "Mindig kő" egy barát..."

Mindenképpen szót érdemelnek még a multiplayer játékmódok, ahol a szokásos CTF- és deathmatch-variációk mellett olyan mókákat találunk, amikre a Starcraft protoss-focija és zerg-terelgetése óta nem volt példa. Ilyen fun-játék például a Monster Bash, ahol minden játékos egy-egy durvább szörnyet (hidra, sárkány stb.) irányít, és az nyer, aki adott idő alatt a legtöbb ártatlan városlakót mészárolja le. Érdekes játékmód a Shopping Spree is, ahol a legtöbb aranyat összegyűjtő (és azt tápolásra fel nem használó) játékosé a pálma.

In Victus Veritas?

Az Invictus társaságában eltöltött néhány éjszaka után a program fejlesztésének egy átlagos munkanapját valahogy úgy tudom elképzelni, hogy míg a designerek és a zenészek éjt nappallá téve húzták az igát, a teszterek, programozók és grafikusok inkább a sarki sörözőben múlatták idejük nagy részét. A sprite-okkal operáló, és mindennemű 3D gyorsítást elvből visszautasító grafika kissé idejétmúlt, és néhány effekten (például Herkules földrengése) kívül semmi olyat nem nyújt, amitől egy átlagos játékosnak 2000-ben akárcsak a szemöldökét fel kellene vonnia. Ez még nem olyan eget rengető probléma, és némi mentális felkészüléssel orvosolható is: például ha egy Operational Art of War-parti után ülünk le az Invictus elé, egész szépnek tűnik. Az egységeket vezérlő AI láttán azonban kinyílik az ember zsebében a bicska. Áll öt ellenséges hun népvándorló az erdő szélén. Elkezdjük oldalról csépelni az egyiket, a többi rá se bagózik. Hun volt, hun nem volt... Ha azonban elsaszszézunk háromszáz méterrel egy ellenség ELŐTT, az azonnal riadóztatja az összes haverját – az sem zavarja, hogy esetleg egy domb takarásában voltunk, röntgen-szemeivel csalhatatlanul kiszúr. Valamit valamiért: a kis térképünkön mi is előbb látjuk meg az ellenség kis piros pöttyeit, mintsem beérnének a látómezőnkbe. További idegbaj forrása, ha valaki/valami egy épület árnyékában húzódik meg vizslató tekintetünk elől. Ugyan a pixelvadászat néven elhíresült népi játékkal bárkit megtalálhatunk a sötétben, de hogy a vaktában megtámadott fazon vajon egy békés városlakó, vagy marcona bandita volt, azt már sohasem fogjuk megtudni. Az egységek útkereső algoritmusa kész katasztrófa: a csapat egyenes úton még jó eséllyel hajlandó együtt haladni, azonban Minótaurosz barlangjában hiába terelgetjük őket birkatürelemmel pixelről pixelre, ahányan vannak, annyiféle megoldást fognak találni a két pont közti legrövidebb út megtalálására. Ennek általában az a vége, hogy a banda tagjai önhatalmúlag elcsámborognak, majd a labirintus különböző sarkaiban dobják fel a talpukat olyan ellenségek előtt, akiket EGYÜTT aperitifnek fogyasztottak volna el a reggeli torna előtt.

Nagy kár a buta hibákért (azért remélhetőleg Hermész, az istenek hírnöke előbb-utóbb megjelenik egy izmos patchcsel a hóna alatt), mert egyébként a játék hangulata nagyszerű, a görög mitológia szerelmesei boldogan sikongathatnak az úton-útfélen rájuk köszöntő ismerősök láttán. Akiknek Kasztórról és Polluxról előbb jut eszébe a Travolta/Cage-féle akciófilm, mint a Heléna férjhezmenetelén problémázó ikerpár, azok se búsuljanak (de azért szégyelljék magukat!), talán kicsit sok lesz az ismeretlen név, de ha más nem, hát a fantasztikusan jó zene és a remekül eltalált szinkronhangok őket is el fogják varázsolni. Mindent egybevetve azért nem vagyok elájulva: jó kis játék lett ez az Invictus, de ha a fentebb említett, sörözőben üldögélő egyének is dolgoztak volna picit, ebből a háttérből sokkal jobbat is ki lehetett volna hozni.

Hancu

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Óh, de szép is lett volna, ha a készítők tele csak munka után ment volna a sörözőbe...

végítélet

73%

HYPE: THE TIME QUEST

★ Kalandjáték rövidnadrágban

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Ubi Soft
Kiadó: Ubi Soft
website: www.playmobil-interactive.com
Minimum konfig: P200MMX, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P233MMX, 64MB RAM
3D gyorsító*: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: –

Kerek fej, kampós kéz, csípőnél hajló láb. Ha mindössze ennyit mondunk a Hype: The Time Quest főhőséről, valószínűleg mindenki valami szörnyszülöttre asszociál, vagy legalábbis egy Ahab kapitány-szerű alakra. Azonban ha a "Playmobil" márkajelzést említjük, mindjárt másképp áll a dolog. Ha mégsem így lenne, annak két oka lehet: a tisztelt olvasó vagy túl öreg, vagy túlságosan is csak a számítógép megszállottja. Másként lehetetlen, hogy még soha ne találkozott volna azokkal a műanyag figurákkal, amiknek népszerűségét csak a Legóhoz lehet hasonlítani. Emlékszem, ifjabb koromban nekem is voltak cowboyaim lovakkal, hozzá szekérrel, sőt volt ágyúm és középkori lovagjaim.


Gyakorlat teszi a műanyag-mestert is

A többfajta típus közül ez utóbbiak kerültek elő a ládafiából. A Hype: The Time Questben a lovagkorban játszadozhatunk a Playmobiljainkkal egy Torras nevű királyságban. Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy bátor lovag, akit úgy hívtak: Hype – ez lenne a játékos. Hype volt a legkiválóbb lovag az egész királyságban, ő volt a király IV Taskan bajnoka. Amikor az országban végre sikerült véget vetni a polgárháborúnak, pompás ünnepséget rendeztek, s ennek keretében a királynő a Béke Kardjával jutalmazta hősünket. Mindenki el volt ragadtatva, kiváltképp Hype jegyese, aki szintén ott volt az udvarnép között. Csakhogy abban a szent minutumban, ahogy a kard átadása megtörtént, egy ünneprontó érkezett. Sárkányháton, a magasból ereszkedett alá egy félelmetes fekete lovag, aki nyomban a királyra támadt. Hype per-sze az uralkodó segítségére sietett, ám sajnos úgy tűnt: ő nem ellenfél az idegen számára. A fekete lovag először kővé dermesztette hősünket, majd varázslatot bocsátott rá, amivel visszaküldte a múltba.


Ezt a marhát csak az emeletről tudjuk elpáholni

Így történt, hogy egy 200 évvel korábbi reggelen egy ifjú varázslótanonc az egyik reggelen egy furcsa szoborra lett figyelmes az udvaron. A varázsló még fiatal volt és ta-pasztalatlan. Hype szerencséjére azonban épp azon a szobron tette próbára a tudományát, minek köszönhetően véletlenül sikerült kiszabadítania a lovagunkat. Ami pedig még ennél is nagyobb szerencse volt: ez a Gogoud nevű varázsló úgy tűnt, tud segíteni Hype-nak visszatérnie a saját idejébe.


Jó az a kard! Kíváncsi volnék, hogy teszi vissza a hüvelyébe...

Reklámfogás vagy igazi játék?

Bevallom, eleinte az volt a gyanúm, hogy a Ubi Soft csak egy olcsó propaganda játékot csinált a Playmobilnak, ezért annál nagyobb volt a meglepetésem, amikor egy egész pofás kis kalandjátékba csöppentem. Sok hasonlóságot lehet felfedezi az N64-es szupersztárral, a Zeldával, bár mielőtt bárki is túlzottan fellelkesülne: természetesen ez a játék nem annyira komoly, nem annyira terjedelmes és nem annyira összetett. Csak épp az alapszabályok ugyanazok: hátulnézetből irányítunk egy figurát, akivel akadályokat kell átugranunk, ellenfeleket agyoncsapnunk, avagy NPC karakterekkel beszélgetnünk. Mint minden "szerepjátékban", a karakterünket fejleszthetjük, új varázslatokat tanulhatunk vele, erősebb fegyvereket szerezhetünk, és persze számos tárgyat felvehetünk, majd használhatunk.

Újabb hasonlóság a Zeldával maga a sztori. Ugyanúgy időben kell utazgatni, mely révén egyazon helyszínt – vagyis a Torras királyságot – többféle korban, többféle arculattal láthatjuk. Ez roppant jó móka. Az egyik korban rikító napfényben barangolunk, míg a másikban sötét éjszaka fogad minket, s az utunkba eső függőhíd időközben erősen leamortizálódott. (Igaz, ez már nem is csak hasonlóság a Zeldával, sokkal inkább koppintás.) Az időutazás metódusa is hasonló: ugyanúgy a kardunk jelenti a kulcsot az eltérő idősíkokhoz, melyekbe meghatározott helyeken – a napóráknál – lehet átlépni.

Az atmoszféra viszont igencsak eredeti. Játékok a főszereplők, tehát grafikailag is minden "játékos". A Ubi Soft művészei igen tehetségesen használták eszközeiket: bár a helyszínek kialakításánál szemlátomást minimális komplexitásra törekedtek, a megspórolt poligonokért szépen



Rokon lelkek

Tomb Raider IV
Nyilván a kutya nem tudja, hogy ez mi lehet, de a lényeg az, hogy van az Eidosnak egy ilyen feminin Indiana Jones-szerű lánykája, aki állandóan raideli az útjába akadó tombokat. (ld. **576** '99/12 – 94%)

Toy Story 2
Ez ugyan messze nem kalandjáték, de valószínűleg szintén a fiatalabb korosztályt akarta a kiadó megtámadni vele. Nem túl nagy sikerrel (ld. **576** 2000/2 – 70%)

megfestett textúrák kárpótolnak minket. Torras városában járván-kelvén úgy tűnik, mintha minden egyes macskakövet külön-külön rajzoltak volna meg. Amikor pedig már sötétben látogatjuk meg a várost, arra derül – a szó szoros értelmében – fény, hogy mennyire tökéletesek az árnyékok is. Az utcákat lámpások világítják meg, melyek teljesen korrekt "árnyjátékokat" rögtönöznek a talajra.

Minthogy a Hype: The Time Quest egyértelműen a Playmobilt akarja reklámozni, s ilyen figurákkal általában gyerekek szoktak játszani, senki ne várja, hogy a játék komolyabb erőpróbát jelent egy hardcore RPG-fannak vagy kalandornak. Na persze ez így is van jól. Többször is volt szerencsém hallani olyan történetet, miszerint a gyereknek megvett Zeldával végül az apuci meg az anyuci játszott, a Hype viszont valóban gyerekjáték.

A megnyerésig vezető út majdnem teljesen lineáris. Ha netán kihagyunk egy helyszínt, az legfeljebb azzal jár, hogy egy-egy varázslatot nem fogunk megtalálni. A feladatok teljesen egyértelműek, mert a beszélgetések során a szánkba rágnak mindent. Még arra is gondot fordítottak, hogy a sok locsogásból a fontos tények/tippek ki legyenek emelve. Ha behívjuk a térképet, mindig piros X-szel van megjelölve a hely, ahova épp mennünk kell, bár a játék színteréül szolgáló Torras amúgy sem túl nagy királyság (előbb-utóbb e nélkül is ráakadhatnánk mindenre).

Vissza a jövőbe

A játék ott kezdődik, hogy Hype és Gogoud megismerkednek. Gogoud tanyájánál először az irányítással jöhetünk tisztába: a varázsló megtanítja, hogy mit, hogyan és milyen billentyűvel kell csinálnunk. Három próbababa van a kertben, s nekünk azokon kell "kikísérleteznünk" a támadásainkat, egyszer jobbra, egyszer pedig



Ha a SAS légitársaság nem jár erre, jó lesz a SÁRKÁNY is

balra pördítve őket. Először a kardforgatásban kell jeleskednünk, azt követően megkapjuk a nyílpuskát (amihez folyamatosan pótolni kell majd a vessző-készletet), végül a harmadik bábunál a varázserőnket tesztelhetjük – merthogy Gogoudtól megkapjuk az első varázslatunkat is. Kellemes, hogy a nyílpuskával nem csak harmadik személyű perspektívából, hanem közvetlenül a fegyverrel is célozhatunk (Gogoud külön fel is hívja a figyelmet a nézelődés gombjára). Nyílvesszőket majdan az ellenségeinktől vehetünk el, vagy hordókban találhatunk. (Utóbbiakat értelemszerűen mindenhol szét kell csapni.) Az alap tűzvarázslat igen hasznos fegyver – kár, hogy a varázserőnknek nagyon hamar "annyi". Újratöltésének egy módja van: gyógynövényeket eszünk. Növényeket többnyire felnyitható ládákban találunk. Az ellenfeleink elvétve elejtenek továbbá varázsmogyorókat, amik azonnali pozitív hatással vannak mind a varázs-, mind az életerőnkre – bár sajnos csak kis mértékben. A többi felvehető cucc hatása nem azonnali, vagyis aktiválnunk kell őket a tárgylistánkon. A Tabbal a következő témakörökben válogathatunk: gyógyító cucc (gyógynövények, illetve az életerőnk regenerálásához szükséges varázsitalok), tárgy, kulcs, lőszer, varázslat. A varázslatok három különböző alapelem szerint vannak csoportosítva, s ennek megfelelően három mágia lehet kiválasztva, s közöttük a küzdelmek folyamán szabadon "lapozgathatunk". A varázslatok általában eldugott helyeken találhatók.

A bábokkal végezvén kezdődik a tulajdonképpeni a kaland. Ekkor kapjuk meg a térképet, amin be van ikszelve az első célpont. No persze nem teljesen egyenes út vezet odáig. Először egy erdőn kell átvágnunk, melyben útonállók és farkasok tanyáznak, a várkapunál pedig meg kell küzdenünk egy lovaggal, különben be sem engednek a városba.

A városban mindent megtalálunk, ami egy színvonalas RPG-ben szokás, kedvünkre költhetjük az ellenségtől zsákmányolt pénzünket, azaz plasztikunkat (itt ez a helyi valuta).Van bolt, ahol gyógyitalokat vásárolhatunk, van kovács, akivel megjavíttathatjuk a fegyvereinket (a pajzsunk a használattól teljesen szétforgácsolódhat), és nem utolsósorban: van fogadó, ahol ehetünk és állást menthetünk. Jut eszembe: állásmentés! Hype legendáját ugyebár nem árt papírra vetni az utókor számára, ezért egy-egy fejezetet úgy véglegesíthetünk, ha használjuk a helyenként felbukkanó pulpitust és tollat.


Műanyalog-galopp holdfénynél

Az időutazáshoz bizonyos kincsekre van szükség, amelyek közül az elsőt a királyi kastélyban találjuk. A zsarnok I. Taskan azonban nem akar megválni tőle, mi több: egy másik kincsért háborúzik a templomos lovagokkal. Szóval a várban nem látják szívesen az idegeneket. Csak a csatornákon keresztül tudunk bejutni, tehát a város kútjába kell leereszkednünk. Ott aztán tapasztalhatjuk, hogy hősünk az ugrándozással kissé hadilábon áll. Hát igen: ez a játék leginkább kifogásolható része. Nagyon meg kell tanulnunk, mekkorát ugrunk gyaloglásból és mekkorát futásból, mert ha a levegőben oldalvást nekiütődünk valaminek, idétlenül lepattanunk/lecsúszunk. A kút időzített liftjére ráugrani kisebb mutatványnak számít.



Süsü felbecsüli a mellvért értékét

Némi kitérők után végül I. Taskan börtönében kötünk ki. A szabadulás szerencsére gyerekjáték: csak le kell akasztanunk az őr övéről a kulcsokat. A cellatársunkat kiszabadítva egy új barátra lelünk, aki megígéri, hogy segít nekünk bejutni a templomosok kolostorába. Miután a kínzókamrából visszavettük a fegyvereinket, néhány szellemekkel teli folyosó után visszajutunk a trónterembe, ahol I. Taskan egyik pribékjével küzdünk meg. A gólyalábakon álló fazont az emeletről tudjuk megütni – néhány csapás után összeesik. A sárkány mellvért azonban még nem egészen az a kincs, amit kerestünk: kell még egy kő is, amit a kolostorban tartanak a templomosok. A kolostoron belül egy baromi magas toronyba kell fellépcsőznünk, majd a harangláb állványzatán felkapaszkodva egy elhízott szerzetestől kell elvennünk a keresett ékkövet. A böszme nagy állatot csak úgy lehet kinyírni, ha a mélybe taszítjuk – ha a képébe suhintunk, csak kicsit meghátrál.

A kincsek birtokában azután vissza lehet térni Gogoudhoz. Útközben egy sárkánnyal találkozunk. Ha harc helyett odaadjuk neki a mellvértet (amit mellesleg tőle loptak el), kedves lesz hozzánk és segít a küldetésünkben. Felvisz minket a magasba, ugyanis az ékkövet – még mielőtt használnánk – fel kell tölteni energiával, amit csak a felhők felett lehet gyűjteni.

Ha ezzel is megvagyunk, Gogoud elmondja, miként utazhatunk az időben. A napóráknál lehet aktiválni az ékkövet: egy kardcsapás után feltárulnak a lehetséges idősíkok, majd a sugárba még egyet kell suhintanunk. Jöhet II. Taskan kora.

A feladat gondolom ezek után már világos. Négy idősíkon kell átvergődnünk, hogy visszatérjünk kedvesünkhöz és a királyunkhoz. Mindenhol újabb kincseket kell gyűjtenünk, hogy átléphessünk a következő szintre. Bár mint már hangsúlyoztam, a játék közel sincs egy súlycsoportban a Zeldával, azért igen jól el lehet szórakozni vele egy ideig. A "húsbavágó" teendőkön kívül vannak például egyéb lehetőségek, amiket nem kötelező, de ugyanakkor nem is árt kihasználni. Versenyt futhatunk mondjuk a suszterinas kölcsön-csizmájában, s ha megfelelő az időnk, utána kapunk egy tartót, amiben több varázsital is el fog férni.

I'm plastic, it's fantastic...

A Hype: The Time Quest olyan kalandjáték, ahol nincs vér, nincsenek hullák, még a kifektetett ellenfelek is csak viccesen pusztulnak (csillagok köröznek a fejük felett). A legjobb szó az egészre az, hogy "aranyos". Cuki, ahogy mókus rohangál az erdőben, vagy ahogy egy lusta macska kóválygó a városban, és a sok hasonló részlet. Az is biztos, hogy a játékot nem bonyolultabb kezelni, mint egy műanyagfigura kezébe adni a fegyvereket, szóval a kritikus szemű szülőknek tényleg csak ajánlani lehet. Rétegjátéknak kitűnő: mindenkit érdekelhet, aki egyelőre még nem nőtt ki az esti mese rendszeres megtekintéséből.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Az N64-es Zelda Playmobilizált változata ifjú kalandornak

végítélet

78%

TZAR

★ Tzarmageddon, avagy játék tatárok nélkül

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Haemimont Multimedia
Kiadó: Talonsoft
website: www.haemimont.com
Minimum konfig: P 200, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P300, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: LAN, Internet

Közép- és Kelet-Európa egyre inkább figyelemreméltó játékpiaci befolyásának biztos jele, hogy mostanában minden 576 Kbyte-ra jut egy-két olyan program, amelyet valahol a szomszédban készítettek, vagy éppen hazai termék. A trend e havi képviselője Bulgáriából érkezett (ha nem is éppen ma), a tökéletesen ismeretlen Haemimont Multimedia háza tájáról. A kicsike Tzar névre hallgat, amit bolgár szinkrontolmácsunk "Cár"-nak fordított, jóllehet, a szónak semmi köze nincs a játékhoz – ennyi erővel lehetett volna a program címe "APEH-felügyelő" is.

Nomen est omen?

Aki ugyanis a cím alapján Téli Palotát ostromló forradalmárokra, netán muzsikokat kardlapozó kozákokra számít, csalódni fog. A Tzar sztorija ugyanis ízig-vérig fantasy történet. Fiktívia földjén járunk, ahol a múltban a Jó és a Gonosz erői rengeteg hatalmas áldozattal járó csatát vívtak, amíg a Nagy Varázsló (esküszöm, hogy így hívják!) rendet nem rakott közöttük, és el nem űzte a Gonosz erőit. Mivel azonban a mágus már jóval a nyugdíjkorhatár felett járt, a békeévek eljövetelével visszavonult, és minden hatalmát átadta egy kristálygömbnek. A gömböt Keanor kastélyának mindenkori királyára bízta, hogy az segítségével kordában tudja tartani az Evil-ági lényeket. Minden rendben is ment néhány évezredig, amikor is feltűnt egy másik hatalmas varázsló, aki úgy döntött, hogy a rosszfiúk csapatában lesz középcsatár. Ellopta a gömböt, és megnyitotta a Gonosznak a világra vezető kapukat. Keanor mágusai nem voltak elég erősek, hogy visszaszerezzék a gömböt, de sikerült megátkozniuk a rossz útra tért Özt: elintézték, hogy a varázsló abban a pillanatban kővé váljon, amint használja a gömböt. Ennek eredményeként a varázsló és a gömb is eltűnt. Ekkor azonban már késő volt: a rosszfiúk a Gonosz Mesterének küldöttei, az ún. "messiások" vezetésével elözönlötték a világot, és ismét a káosz lett az úr. Keanor kastélya is áldozatul esett az egyik messiásnak, ám a vár ura, Roan király – mielőtt hősi halált lelt volna – elküldte egyik mágusát egy kis falucskába, ahol piciny fia, Sartor nevelkedett. Itt kapcsolódunk be a történetbe, és itt kezdődik az a 25 küldetéses hadjárat, amely végigköveti Sartor karrierjét az egyszerű parasztfiútól a népeket egyesítő, a Gonosz Mesterét legyőző hadvezérig, és amelyben mellesleg a gömb hollétére is fény derül.


Nem elég, hogy esik, de még az ellen is meglepett a völgyben


Rejtő után szabadon: az (át)Láthatatlan Légió

Rokon lelkek

Warcraft
A Dune 2 mellett az első klasszikus értelemben vett real-time stratégia, ami a mai napig is a példaképe e játékkategória szerelmeseinek. (ld. 576'95/1 – 93%)

Age of Empires 2
Szép példa arra, hogy hogyan kell kinéznie és mit kell tudnia single- és multiplayer opciókban egy 2000 környékén egy real-time stratégiának. (ld. 576'99/11 – 92%)

Tzarban vagyunk?

Mintegy tíz másodpercnyi játék után felismerhetjük a Tzarban a Warcraft 2 (vagy ha így jobban tetszik: Dune 2) x+1-dik klónját, és újabb tíz másodperc után arra is rájön az ember, hogy az Age of Empires 1-2-től és a Heroes-sorozattól is jócskán loptak a fejlesztők. A sorozatos plágium a mai ötlethiánytól szenvedő piacon már fel sem tűnik senkinek, sokkal izgalmasabb az a kérdés, hogy mennyire sikerült jól összemixelni a játékelemeket. Nos a Tzar ezen a téren igencsak gyatra összképet mutat. Kezdjük az elején: a szokásos építgetést-egységgyártást ezúttal négy nyersanyagból menedzselhetjük: az aranyat, a követ és a fát bányászhatjuk/termelhetjük a természet véges erőforrásaiból, ám a negyediket (az ételt) magunk termelhetjük farmokon. Ezzel el is érkez-

tünk a Tzar legnagyobb hibájához. A játékban ugyanis akad néhány olyan egység (egyik-másik kifejezetten jól használható), amelynek gyártásához csak ételre van szükség. Megfelelő számú farmmal (amelyhez csak fára van szükség, és ez a játékban töméntelen mennyiségben fordul elő) elérhetjük azt, hogy szinten tartjuk kajakészletünket, miközben – elnézést a kife-jezésért, de ez a legjobb szó – fossuk magunkból a buzogányosokat, dzsihádharcosokat, vagy más egységeket, amelyek csak ételt igényelnek. Hab a tortán, hogy mindegyiket ugyanabból az épületből lehet gyártani). Ez különösen akkor idegesítő, ha az ellenség játssza ellenünk egy küldetésben, de a legnagyobb baj az, hogy ez a módszer az egész multiplayer-opciót (amivel pedig dolgoztak eleget: 8 játékos, ezernyi beállítási lehetőség, pálya-szerkesztő) tönkrevágja. Hogy hardcore gamer műveltségemet fitogtassam: arról van szó tehát, hogy a unit-resource tech tree-t nem tesztelték le rendesen a készítők – akkor már érdemesebb lett volna egy-az-egyben ellopni a Warcraft 2 egységhierarchiáját! Ha ettől a kapitális hibától eltekintünk, és megpróbálunk más egységekre is építkezni, akkor újabb kellemetlen meglepetések érnek bennünket: a közelharcra épülő ütközetek ugyanis tökéletesen átláthatatlanok. A csatákat a helyes egységkombináción kívül nem a stratégia dönti el, hanem a túlerő (különösen a távolsági egységek száma nyom sokat a latban), a játékosnak nincs sok beleszólása a harcoknál a képernyőn látható káoszba. Ez a filozófia ismét csak a játékmenet rovására megy: gyártunk 200 egységet, meggyengítjük egy kicsit az ellent, gyártunk újabb 200 egységet, megint rohamozunk, GOTO 10 – mindez addig, amíg el nem fogy az ellen, vagy mi. Mondanom sem kell, hogy ez egy idő után heveny ásítórohamot, még több idő után pedig az Exit ikon keresgélését eredményezi. A



Egy pag ide, egy pag oda, és már kész is az ázsiai város!

csatákat egyébként megpróbálták feldobni azzal, hogy RPG-elemeket is szőttek a játékba: a katonák egy-egy sikeres ütközet után szinteket léphetnek (nő az életerejük, jobbak lesznek a harci képességeik, stb.), és az úton-útfélen található mágikus tárgyakkal is tápolhatók. Sajnos ezekre az extrákra az előbb említett negatívumok miatt nem lehet építeni, annak ellenére, hogy a játék egyik fejlesztője azt nyilatkozta, hogy néhány erősen feltápolt hőssel ugyanúgy meg lehet nyerni egy ütközetet, mint egy horda zöldfülűvel. No, én direkt a móka kedvéért kipróbáltam: néhány keményen bepipázott híróval, hegesztőpisztollyal, feszítővasakkal nekimentem egy nagyobb parasztíjász csapatnak... Hát, a Pa-Dö-Dö tagjainak sincs akkora ruhájuk, mint amekkorát én kaptam!

MI szemnek kedves...

Eddig csak gyaláztam, most már illene dicsérnem is a játékot. Ez nem is fog nehezemre esni, ugyanis a játékmeneten kívül nagyjából minden a helyén van a Tzarban. Három civilizáció gondoskodik a változatosságról (nevezetesen az európai, az ázsiai és az arab), megfelelően kiegyensúlyozva, mind más egységgel, épülettel és előnnyel (az ázsiaiak például a fejlesztésekkel nem 250-re, hanem 300-ra növelhetik egységeik maximális számát, az araboknak jobbak a harci egységeik, az európaiaknak a hőseik). További poén, hogy



Házi feladat az editorból: szerinted kábé hány tehén van a képen?

néha a gonosz messiások nekromanta módszereit is alkalmazhatjuk: ekkor a szokásos csontváz- és szellemseregeken kívül a holtak felélesztése jöhet jól. Tovább színesíti a játékot a mágia, ami elsősorban lények idézésével (sárkány, dzsinn, gólem, stb.) és más támadó- illetve védővarázslatokkal (láthatatlanság, tűzeső, villám, stb.) hozhatja előbbre a csaták végét.

A fejlesztésekre sem lehet panasz: a vallásiaktól a kereskedelemre irányulókig mindent megtalálunk, a hadjárat sztoriját alakító küldetések is átlag felettiek (bár egyik-másik ismerős más játékokból), szóval a változatosság gyönyörködtet. Ezen a téren egyedül a repülő egységek hiányát éreztem jelentősebb negatívumnak, bár gondolom, a bolgár srácok szándékosan hagyták ki a játékegyensúly és játékmenet szempontjából mindig is sokat vitatott légi haderőt. A végtelen játéklehetőségről a véletlenszerű pálya opciója, illetve a térkép- és hadjáratszerkesztő gondoskodik. Ez utóbbiról hadd ejtsek néhány szót. A Tzar editora ugyanis példa értékű lehetne mások számára: amellett, hogy minden létező pályaelemet tartalmaz (ezres nagyságrendben tessék gondolkodni), lehetővé teszi, hogy a játékos által készített rajzok és hangok is bekerüljenek egy-egy küldetésbe. Neki is álltam gyártani egy CoVboy-egységet (amolyan passzív peon-típust, még tehénbőgést is kevertem hozzá), de olyan élethű lett az eredmény, hogy elpattant monitorom képcsöve... Komolyra fordítva a szót: jobban szórakoztam az editorral, mint a játékkal.

Szépséges szörnyeteg

A Tzar legerősebb pontja – a már említett szerkesztőn kívül – kétségtelenül a kivitelezése: ennyire gyönyörűen megrajzolt háttérelemeket, ennyire csodaszép épületeket ritkán lát az ember. Az editorban két órát szórakoztam el csak azzal, hogy minden létező grafikai elemet megnéztem, és kipróbáltam őket egymás mellett. Az egységek is megütik a jelenkori mércét, mozgásuk, animációjuk pedig gyakorlatilag tökéletes (a favágók néhány csapás után megállnak, hogy letöröljék homlokukról az izzadtságot, az íjászok hátranyúlnak a tegezbe újabb vesszőért, stb). További hangulatelem a napszakok real-time váltakozása, a változó időjárási viszonyok, a hősökhöz tartozó, beszélgetéseknél megjelenő kis arc-ikonok, és akkor még nem is beszéltünk a pályákon ténfergő állatkákról, legyen az vaddisznó, medve, vagy sólyom. Az atmoszférán nagyot dob a zene is, amelyről szintén csak elismerően lehet beszélni: nagyszerű középkori dallamok picit modern hangszereléssel – nekem nagyon bejött (kár, hogy a hangok már nem ütnek ilyen nagyot). Hangulat és külcsín tekintetében tehát a játék igen jól helytállt. Csak azt nem értem, hogy ha már ennyire szépet tudtak alkotni játékban, miért nem készítettek néhány nyamvadt átvezető mozit a játékhoz? A felejthető intro és a küldetések előtti szöveges eligazítás ugyanis még a megboldogult Warcraft 2 nívóját sem ütik meg.

Huh, nehéz helyzetben vagyok, amikor értékelnem kell a Tzart. Látszik, hogy iszonyatosan sok meló van mögötte (3 teljes évig fejlesztették a játékot), mégis olyan, mintha nem tesztelték volna le rendesen. Gyönyörű, ugyanakkor botrányos a játékmenete. Aztán, ott a nagy kérdés, hogy miért volt szükség egy, az eredetiség szándékát is nélkülöző Warcraft-klónra az ezredfordulón? Persze lehet, hogy bennem van a baj: a neten néhányan egyenesen azt állították, hogy a Tzar még az Age of Kingset is kenterbe veri. Én azt mondom: Igen, könnyen lehetett volna olyan játék, ami még a Kingsnél is jobb. Ha az a "volna" nem lett volna...

Stöki



A főgonosz kirobbanó jókedvében van

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Oké, csillog-villog, de a gép ellen egy kínszenvedés játszani vele

végítélet

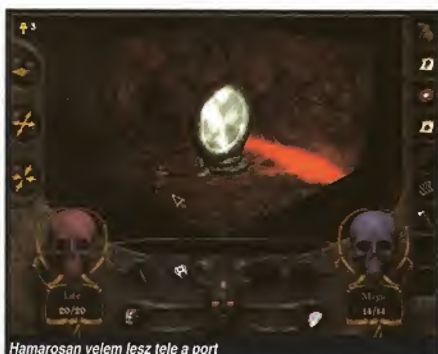
75%

CLANS (KLÁNOK)

★ Csavard fel a szörnyeket még ma éjjel...

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Strategy First
Kiadó: Travelbox Hungária (magyar)
website: www.strategyfirst.com
Minimum konfig: P120, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P200, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: modem, LAN, Internet


Megtévesztő neve ellenére a térkép síkban helyezkedik el


Hamarosan velem lesz tele a port

Ugyan az online magazinok frissességével nem igazán tud versenyezni kicsiny újságunk, de azért a lehetőségekhez képest mindig megpróbáljuk az újonnan megjelent játékok bemutatásával fárasztani a nagyérdeműt – na ehhez képest hangos felhördülésre, de legalábbis értetlen arckifejezés öltésére adhat okot, hogy egy jó fél éves játék címe díszeleg itt fennen. A miértre a magyarázat nagyon egyszerű (már azon felül, hogy a Clans ugyan tavaly nyáron jelent meg, de hivatalosan azóta sem került kereskedelmi forgalomba Magyarországon, tehát csak ne tessék olyan feltűnően felhördülgetni, mert a BSA füle mindet hall): a Clans ezekben a napokban éppen a hazánkban sajnos fehér hollónak számító száz százalékos honosítás áldozatául esik, és hamarosan Klánok címmel teljes egészében magyar nyelvű kezelőfelülettel, szinkronnal és kézikönyvvel kerül a boltok polcaira. Ez már van akkora horderejű dolog, hogy a régi-új magyarított játékot a nagyító alá kapjuk, és szóljunk róla néhány keresetlen szót.

Klánok és klónok

A Clansról első ránézésre süt, hogy egy klasszikus Diablo-klón **(Erre viszont a TJ hördült fel – CoVboy)**, aki azonban megkockáztat egy második pillantást is, hamar rájöhet, hogy ennél egyrészt jóval többről, másrészt némileg kevesebbről van szó. Többről, mert a szokásos vadonban való mászkálás, szörnyek halomra gyilkolása és világmegváltó küldetések végrehajtása közben igen sűrűn terheli az agyunkat különféle logikai feladványokkal a program. Ezek eleinte még akár kalandjáték-elemnek is lehetnek álcázva, de később már egy az egyben puszta logikai feladatok (hordók tologatása a nekik megfelelő helyekre nyakatekert szabályok szerint, kapcsolók állítgatása bonyolult kódok alapján stb.). Ez kellemesen feldobja a játékmenetet a Diablo-klónok szabványos megyek-levágom-felveszem sémái után. Sajnos azonban a mérleg túloldalán igen vészjóslóan ott terpeszkedik az ellensúly, miszerint az akció-RPG műfaj RPG-sajátosságai roppant soványan jelennek meg a játékban. Nemhogy képzettségeket nem tudunk tanítani hősünk-nek, de még a szintlépés, illetve karakter-fejlődés hagyományos elemeit sem találjuk meg. Vágjuk az ellent hűvös halomba, egyre-másra végzünk a húzós küldetésekkel, de emberünk fejlődése csak abban mutatkozik meg, hogy ha útközben talált valahol egy-egy erősebb fegyvert, páncélt, vagy varázstárgyat, akkor onnantól azt is használja, és ettől sokkal nagyobb hősnek érezheti magát. Kalandjáték-elemnek tulajdonképpen csak a tárgyakkal való manipulálást nevezhetjük, hiszen a többi szereplővel való beszélgetés csupán annyiból áll, hogy ha éppen kedvünk tartja, meghallgatjuk a mondókájukat, semmi interaktivitás, válaszlehetőségek, kérdezősködés. A Clans ortodox műfaji keretek közé sorolása tehát elég bonyolult lenne, szinte minden kategóriába belemászik, de semmibe nem túl mélyen – maradjunk tehát annyiban, hogy egy akció-, szerepjáték-, kaland- és logikai elemekből kevert könnyű koktélról van szó.

A négy páncélos (kutya nincs)

A kerettörténet a puha kötésű fantasy ponyvák ezerszer végigragozott történeteinek egyikét melegíti fel a Jó és a Gonosz harcáról (természetesen szigorúan kontrasztos fekete-fehérben: a jók nagyon jók, a gonoszok nagyon gonoszok): Valahol földjén négy klán éldegélt béké-

Rokon lelkek

Darkstone
A játék, amelyet kábé úgy lehet képletbe önteni, hogy Diablo / 2 + poligonok – hangulat * gépigény. Viszont szépen zenéltek a bárdok a főtéren! (ld. 576 '99/11 – 82%)

Diablo
Ezt csak azért írtuk be a családfába, mert szeretjük a költői túlzásokat. Ez azért egy igen-igen távoli rokon (körülbelül olyan szinten, mint mondjuk Köbüki a Mézga Gézának): az is fantasy alapú, izometrikus nézetet használ, és sprite-ok ütik egymást benne. (ld. 576 '97/2 – 94%)

ben-harmóniában-boldogságban, mígnem megjelent a Pokol valamelyik kevéssé komfortos bugyrának mélyéről maga a Démon (ránézésre Horny közeli rokona lehet a Dungeon Keeperből), és ez alapjaiban rendítette meg az őslakók totális világbékéről szövögetett elképzeléseit. Az éhínség és dögvész kora köszönt a vidékre – de sebaj, már útban van az egyszemélyes felmentő sereg, aki minden különösebb személyes indíttatás nélkül elhatározza, hogy elég a rémuralomból, és ő majd megmutatja annak a jöttment pokolfajzatnak, hogy hol laknak az istenek...

Ezzel máris a karakterválasztás rögös útjára léptünk, a választék a négy klán egy-egy prominens képviselőjéből áll. Lássuk a négyeket! A harcos – kasztjának nevével némi ellentmondásba keveredve – kellemes mágikus potenciállal rendelkezik közelharci erényei mellett, tehát igazi multifunkciós versenyző. Az elf leginkább az RPG-k mágus osztályába lenne besorolható, bár ha nagyon szorul a hurok, azért meg tudja magát védeni bunyó esetén is. A törpe elsősorban a valószínűtlen méreteket öltő csatabárdjában bízik, de végveszélyben esetleg hajlandó a mágia nyújtotta segítő kezet is elfogadni, míg a negyedik hős, a barbár teljesen elutasít mindenféle boszorkányságot, és teljes egészében a puszta izomerőre épít (mondjuk abból van is neki elég). A karakterünk az RPG-kben megszokottakhoz képest elég kevés tulajdonsággal leírható: van neki ereje, gyorsasága, mágikus tehetsége, kétféle fegyveres képzettsége és életereje. Ezeket a program AD&D-mintára dobókockák hajigálásával határozza meg, mi a kasztválasztás mellett még plusz tíz pont elosztásával befolyásolhatjuk az események alakulását. Néhány újrakezdés árán hamar kitapasztalhatjuk, hogy életerőre érdemes gyúrni, illetve hősünktől függően valamelyik fegyverrel való harcban illetve a mágia tudományában való jártasságot erőltetni.


A Démon nevű démonon egy bit átbillentésével démoffot idézünk elő

A pofonok völgye

Amint túlestünk a karaktergeneráláson, mindenféle kerettörténet és egyéb felesleges sallang nélkül a játék kellős közepén találjuk magunkat egy sűrű, sötét, fekete kerek erdő mélyén. Az azon nyomban ránk rontó kóbor fenevadak önvédelmi jellegű felszeletelése közben két dolog tűnik fel azonnal a harcedzett kalandornak. Az egyik a játék kezelőfelületének meglehetősen furcsa kivitelezése: maga a játéktér csak a képernyő felét foglalja el, a többin az inventory, néhány kósza ikon, a fegyvereink-varázslataink, és az aktuális életerőnket illetve varázserőnket mutató két hatalmas halálfej éktelenkedik. Az érthetetlen helypazarlás mellett a 640*480-as képernyő felén már a grafikusok sem tudtak igazán csodát művelni, és bár szépen megrajzoltak, hangulatosak a hátterek, a tájak, a rajtuk mozgó élő és kevésbé élő lények borzasztó aprók és jellegtelenek lettek. A másik feltűnő jelenség a harc megoldásának már-már a kubizmus művészi irányzatát idéző leegyszerűsítése. Klikk-klikk: az ellenfél megpusztult. Esetleg előtte még bevitt nekünk néhány pofont is. A szörnyek meglehetős mesterséges unintelligenciával lettek felruházva: álldogálnak a nekik kijelölt helyen, és ha meglátnak, nekünk esnek. Nem próbálnak bekeríteni, nem fogják menekülőre a dolgot, ha sérültek, nem verődnek nagyobb csapatokba, ha látják a számbeli fölényüket sokszorosan ellensúlyozó brutális harci potenciálunkat, még csak nem is nagyon követnek, ha elég fürgén szaladunk előlük. Miként fegyverből csak kettőt és varázslatból is csak ötöt kínál a program, az ellenségek fajtáinak száma sem súrolja az eget – de legalább könnyen megjegyezhető, hogy melyik rémség kb. milyen áldozatok árán gyűrhető le. A felaprított ellenségek után néha egy-egy varázsital, kulcs, vagy a hosszú évek útonállása során összegyűjtögetett készpénz marad a csatatéren, de ennél a kissé sablonos és fantáziátlan megoldásnál jóval gyakoribb, hogy a szörnyek különféle kincseskamrákat és egyéb tápoló-paradicsomokat őriznek, és ide beszabadulva vehetjük magunkhoz a kalandorok számára nélkülözhetetlen cuccokat. Az egyre erősebb fegyverek/páncélok/pajzsok gyűjtögetése mellett találhatunk varázslatokat tartalmazó papiruszokat (több azonosat kombinálva ugyanannak az igének egy erősebb verziója a jutalmunk, így erősen ajánlott összeszedni őket), varázsgyűrűket (valamelyik tulajdonságunkat növelik, igen hasznos holmik!) és varázsitalokat, amikkel élet- és varázserőnk aktuális és maximális szintjét egyaránt növelhetjük. Természetesen a gyógyitalokból kellően keveset szórtak el a pályatervezők ahhoz, hogy folyamatosan rettenetes frászok közepette óvakodjunk 1 HP-n bokortól bokorig, nehogy egy fejlődésben enyhén visszamaradt goblin ránk tüsszentsen, és már ettől feldobjuk a bakancsot. Ha netán mégis bekövetkezne ez a kellemetlen esemény, akkor sincs akkora gond, ugyanis a fejlesztők feltámasztották a "három élet" ősidőkbe vesző eredetű hagyományát: egy elvesztésével csak a cuccaink tűnnek el, és a szint elejére kerülünk vissza, de az addig leölt ellenségek, kinyitott ajtók és egyéb ténykedéseink áldásos hatása megmarad.


Ennek a Dragonnak talán túl nagy a szája!


Ezzel az eszközzel a továbbiakban remekül fejszeletelhetünk bárkit

Ha Diablo akarsz lenni, még nőnöd kell!

A játék sztorija mindössze hét pálya legyűrése után már el is érkezik a végkifejlethez, a randa démon sárkánygyomorra emlékeztető barlangjában való felkoncolásáig. Ez a hetes ugyan elsőre elég szerény számnak tűnik, de szerencsére a pályák elég nagyok ahhoz, hogy jó időbe teljen a felfedezésük (az automap áldásos funkciója pedig megóv az eltévedéstől), és a már említett logikai feladványok is tovább növelik a játékidőt (elakadás esetén a szókincsünket is). A térkép azért is fontos, mert a Diablo-klónok terep-scrollozós megoldása helyett itt a játék világa fix kameranézettel ellátott "szobák" összefűzött labirintusából áll, az egyes helyszínek közti közlekedés megkönnyítésére és a gyengénlátó hősök kedvéért nagy piros nyilakkal jelölve az átjárókat. Egy-egy pályán több küldetést is meg kell oldalnunk, ráadásul a jutalmunk attól függ, milyen karakterrel vágtunk neki a nagy kalandnak. Sajnos a világ hitelességét, és a játékba való beleélés mélységét csúnyán elrontja, hogy az életünkre törő rémek, a küldetéseket osztogató egyedek, és a legváratlanabb helyeken felbukkanó kereskedők mellett alig-alig találkozhatunk bennszülöttekkel, igazi funkció nélküli, csak a játékot színesítő mellékszálakkal, helyszínekkel, jelenetekkel, szereplőkkel. A játék hátteréiben is roppant kevés életet fedezhetünk fel, néhol ugyan óvatosan animálgat egy-két bátortalan pixel, de ez roppant kevés az üdvösséghez. Ha kiirtottunk mindenkit, és oda-vissza ismerjük a pályákat, elővehetjük a multiplayer részt – de mivel a harc meglehetősen egyszerű, és az egyjátékos küldetéseket nem nyomhatjuk le kooperatív módban (ezt igazán nem lett volna olyan nagy munka megcsinálni azok után, hogy a nagy elõd Diablo is jórészt ennek köszönhette multiplayer sikerét).

Ami ennyi fanyalgás után mégiscsak megmentheti a játékot, az a magyarítás ténye. Eleinte nagyon furcsa lesz a harc hevében a *"hopp, ez a karod volt...?"* és *"kinyírlak!"* kiáltásokat hallani a megszokott angol nyelvű harci rivallások helyett, de mindenképpen kellemes a szinkronizált játék. Ugyan a játék nyelvezete elég egyszerű (már az eredetihez sem kellett feltétlenül a felsőfokú nyelvvizsga), és valószínűleg a magyar hangokat kölcsönzőket sem a profi szinkronstúdiók elől szipkázta el a magyar kiadó – de egy száz százalékosan magyar nyelvű program azért mégiscsak jóval felhasználóbarátibb, és nagyobb érdeklődésre tarthat számot az angolt nem (nagyon) bírók számára, mint egy esetleg jobban kidolgozott, de érthetetlen szavakkal és kifejezésekkel dobálózó játék. A Diablo 2-höz, és szuperprodukció társaihoz ugyan nem ér fel a Clans (bár a Blizzard játékával szemben legalább az az aduja megvan, hogy már megjelent), de elég egyedi kis fantasy játékturmix, amit érdemes megkóstolni: még az is lehet, hogy ízleni fog!

Hancu

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■□□□□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■■□
SZAVATOSSÁG	■■■■■■□□□□
ZENEBONA	■■■■■■□□□□

summa summarum

Unalmas vasárnap délutánokra a Diablo 2-ig még akár jó is lehet

végitélet

71%

STAR TREK: HIDDEN EVIL

★ **Hát ezzel tényleg a rövidebbet fogjuk húzni!**

Rokon lelkek

Outcast
A tavalyi nyár slágere hasonlóan kevert (akció/kaland) stílusban szállt ringbe, csak ott a fejlesztők néhány Generationnal jobb végeredményt értek el . (ld. 576 '99/7-8 – 96)%

Star Trek: Birth of the Federation
Szintén a Star Trek Next Generation időszakából származó játék, amelyben a nagy stratégák hat fajjal hódíthatták meg a Világegyetemet (nem teszteltük)

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Presto Studios
Kiadó: Activision
website: www.activision.com
Minimum konfig: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: –

Világegyetemünk folyamatosan tágul, ezt tudjuk. Van két másik dolog, ami talán még sebesebben szélesedik: a Star Wars és a Star Trek univerzuma – legyen szó könyvről, filmről, vagy épp játékról. Most talán maradjunk ez utóbbi kettőnél. A Hidden Evil a legutóbbi Star Trek-mozi, az Insurrection alapján készült. Az olvasó remélem elnézi nekem, amiért a magyarított címre már nem emlékszem, de ha egészen őszinte akarok lenni: magára a filmre sem nagyon, pedig az 1999 februári bemutató azért annyira nem volt rég. Szerintem az Insurrection egy kissé értelmetlen, a világ nagy dolgait feszegető, ám azokat meg nem oldó, és még csak tanulságot sem hordozó, felejthető alkotás volt. A játék nem egészen a film feldolgozása, sokkal inkább annak a folytatása.


Az élő céltábla. Pillanatnyilag ez lesz Data feladata

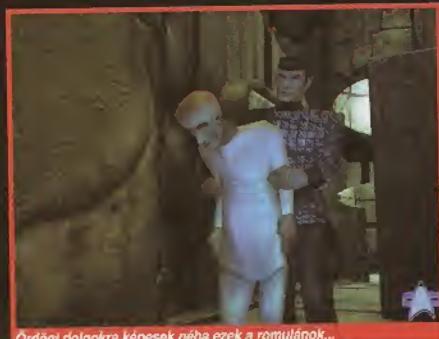
Az ismeretlen katona

A játékok galaxisában a Hidden Evil egy másik "evillel", a Residenttel hozható távoli rokonságba. Adva vannak az előre renderelt hátterek, amelyeken 3D-s figurák alakítják a történetet. Lövöldözhetünk, beszélhetünk NPC szereplőkkel, és persze begyűjthetünk egynéhány tárgyat, amiket aztán a megfelelő helyeken használhatunk is. A főhős egy fiatal zászlós, aki frissen végzett a Csillagflotta Akadémiáján, és akinek a legnagyobb álma az, hogy egy igazi csillaghajó fedélzetén szolgáljon. Utóbbira egy szerencsés véletlen folytán jó esélye van, hiszen a történet kezdetén az Enterprise épp az állomáshelye felé közeledik.

A helyszín ugyanaz a bolygó, mint amit a filmben láthattunk. Egy igen régi, elfeledett civilizáció maradványaira bukkantak az egyik Son'a kolónia alatt, aminek a feltárásához a helybéli tudósok Picard kapitány archeológus teamjét hívták segítségül. Mindez pedig rendkívül kedvező leendő hősünk számára, mivel őt rendelik ki a kapitány asszisztensének. Emberünk múltjának jelentős fejezete, hogy a Vulcan bolygón cseperedett fel, miután a szülei egy tudományos kísérlet folytán áldozatot hoztak a tudománynak (meghaltak). Sovok – merthogy ezt a nevet adták neki – ennek köszönhetően nem mindennapi figura. Vulcani nevelőapja tanítványaként az emberek közül elsőként próbálta meg elsajátítani az ún. Kolinahrt, azt a hosszadalmas rítust, amivel a vulcaniak megszabadulnak az összes érzelmüktől és vaslogikára tesznek szert. A próbálkozás ígéretes volt, ám Sovoknak végül rá kellett jönnie, hogy nem tud kibújni a bőréből, s nem képes levetkezni emberi mivoltát. Miután így felsült, a nevelőapja úgy látta jónak, ha inkább a Csillagflotta Akadémiáján folytatja a tanulmányait. Hősünknek egyvalamit sikerült a vulcaniaktól megtanulni: az ún. idegcsípés művészetét. Ez így, tükörfordításban elég hülyén hangzik, úgyhogy a továbbiakban inkább nevezzük halálos érintésnek. Ez a támadás a játékban meghatározó szerepet tölt be.

Hogy mik történnek?!

Kalandjaink ott kezdődnek, hogy az Outpost 40 állomáson egy hologramos szimulátorban tesszük próbára Sovokot. Hősünk a néhai mesterének, Si'tannak az utasításait követi. Nem vesztegetjük az időt: bemelegítés gyanánt mindjárt a híres-nevezetes vulcani halálos érintést kell kipróbálnunk. A terem átváltozik külső helyszínné, s nekünk háttal egy romulán fickót látunk várakozni. A halálos érintéssel egyszerű a dolgunk: a kezelőbillentyűjét lenyomva felemelhetjük a kezünket, majd hátulról megközelítve "adhatjuk áldásunkat" az áldozatra. Ha ezzel megvagyunk, ráérezhetünk a lövöldözés ízére is. Utóbbihoz az ún. phasert kell elővennünk, amit a Star Trek rajongóknak nyilván nem kell bemutatni. Az energiafegyverrel akkor állunk célon, amikor a célponton megjelenik egy keret. Ha nem nagyon mozog, még van is rá esélyünk, hogy eltaláljuk...


Ördögi dolgokra képesek néha ezek a romulánok...

A gyakorlás után hősünk távozhat addigi állomáshelyéről, és Picard kapitány szolgálatába áll. Az első missziónk felettébb lelkesítő: az ásatások során a kapitány egy különleges tárgyra bukkant, amit továbbbítanunk kell Datának, az androidnak. Először jelentkeznünk kell Picardnál, azaz meg kell keresni a liftet, ami levisz minket az ásatásokhoz. Lent már vár ránk Picard, s átnyújtja a tárgyat, amivel vissza kell sétálni a legelső helyszínre. Miután végeztünk a küldöncködéssel, Data analizálja a tárgyat, s persze – amint az várható – idegen anyagra bukkan. Miközben ezt jelenti, az éterből furcsa zajok hallatszanak: úgy tűnik, a mélyben valakik megtámadták Picard kapitányt. Kezdődik a második küldetés: el kell kísérni Datát a kapitányhoz. Bár igazándiból nem éppen kísérgetésről van szó, hisz Data egy szempillantás alatt eltűnik, mi pedig rohanhatunk utána. A szabadban találunk rá, ahol addigra néhány ellenséges katona is feltűnik. Ami még rosszabb: az ellenség aktivált egy erőpajzsot, s ezzel elvágott minket Datától. A megoldás természetesen az, ha valahogy kikapcsoljuk. Miután ismét velünk van az android, mozgó célpontnak használva önmagát igyekszik közreműködni a harcban, s ezzel kicsalni az ellenséget a fedezékéből.

Folytatva az utunkat a bolygó mélyén egy földalatti várost fedezhetünk fel, s egy gépen keresztül beszélhetünk annak egyetlen, még mindig élő lakójával. Egy figyelemre méltó fajjal van dolgunk, akik genetikailag fejlesztgették önmagukat, s

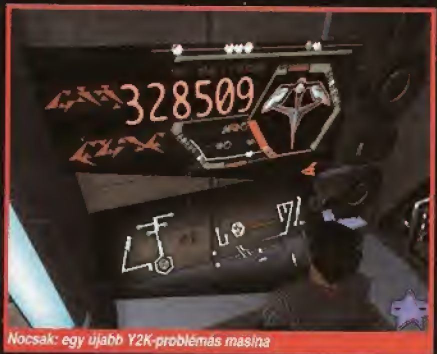


csak későn kaptak észbe, hogy ezzel saját kihalásukat siettették. Ez mind nagyon érdekes, de Sovok inkább arról érdeklődik, merre lehet Picard kapitány. A Xa'Tal nevű idegen még segítene is, csakhogy be van zárva a saját laboratóriumába. Arra kér minket, helyezzük áram alá a várost, egyben az ajtókat. Az áramkimaradás oka meglehetősen bizarr: egy óriási bogár szívja el az erőt. Ennél már csak az szokatlanabb, ahogy a rusnyaságot ki kell nyírni: az áramellátás kikapcsolását


Na, most aztán tényleg csőbe húztak bennünket!

követően oda kell csalogatnunk egy húsevő növényhez, amihez csalinak egy korábban talált energiacellát kell felhasználni. A bogár likvidálása és a "főkapcsoló" visszanyomása után már minden ajtó nyílik, tehát személyesen is találkozhatunk Xa'Tallal. A találkozó azonban elég rövidre sikerül: a tudósnőt ugyanis romulánok fogságában találjuk.

Ennél a pontnál derül fény arra, mire megy ki a játék. A romulánok az idegen gének segítségével akarnak felfegyverkezni, s ehhez Xa'Tal génjeire van szükségük. El is viszik a belőle nyert ún. csírát, úgyhogy kénytelenek vagyunk üldözőbe venni őket. Közben mellesleg magunk is



Nocsak: egy újabb Y2K-problémás masina

hódolhatunk a genetika tudományának. Úgy hozza a sors, hogy Picard képtelen átkelni egy hídon, melyet gőzszelepek szelnek keresztbe, s ezért egy olyan állatot kell létrehoznunk, amiben keverjük a megölt bogár "táplálkozás-génjét" egy csatornalény génjeivel, aminek nem árt a forróság. (Teljesen logikus megoldás...) A lény aztán elszívja a szelepek energiáját, és Picard szabad.

A csapat egyesítése után a megszállt kolónia megtisztítása a következő küldetés. Álcázott romulánok futkosnak mindenfelé, a fejünk felett pedig robot drone-ok röpködnek. A főtér bevehetetlen, annyi katona van ott. Egy kulcskártya összeszedése után le tudunk liftezni az egyik épületben, s ott megtudhatjuk, hova vitték a csírát. Egy kódot is leolvashatunk a robotprogramozó szerkezethez, amit az emeleten találunk. Egy lelőtt robotot átprogramozva azután megszabadulhatunk az átadó állomástól, ami álcázta a katonákat, és végül kiirthatjuk az összes romulánt.

A csíra megsemmisítése természetesen megint csak a mi feladatunk. Miközben Picard az Enterprise-on felveszi a harcot a Romulán csatahajókkal, hősünket átsugározzák a csírát rejtő állomásra. Egy Son'a álca-ruhát kapunk kölcsön, amivel láthatatlanok maradhatunk – időnként azonban félre kell vonulni feltölteni. A katonák hangtalan likvidálásához a halálos érintést kell használni. A pásztázó sugarakat kerülni kell, az utunkat álló pajzsokat pedig kikapcsolni...

Az állomás második szintjén már elszabadult a pokol. A csírából keletkezett ronda lények mészárolják a romulánokat – még szerencse, mivel időközben az álcaruha csütörtököt mond. Végül találkozhatunk egy romulán tudóssal, akit állítólag kényszerítettek a csíra tanulmányozására, s ezért miután viszünk neki egy mintát az idegen lényből, hajlandó előállítani egy halálos mérget ellene. (A piros kulcskártya megszerzéséhez be kell sugároznunk egy őrt a teleportteremben.) Az ampullát a labor automata fecskendőjével kell használni.

Ahogy az már lenni szokott, ilyen könnyen azért nem szabadulunk meg a lénytől – mikor már azt hinnénk, mindennek vége, az Enterprise-ot is ellepik a szörnyek. A biztonsági karantént egyszerű kijátszani: a gyengélkedőből nyílik egy szűk csatorna. A tricorderünk térképét használva eljuthatunk a "gépházhoz", mert mint kiderül, az energiamagra telepedett rá a csíra. Ki kell lőnünk a magot az űrbe. A Data által diktált kódot megjegyezve, a megfelelő komputereket aktiválva gyerekjáték az egész.

Ahogy elnézem, végigjátszást készítettem, noha nem is állt szándékomban. Ha az olvasó most abban a kérdésben fakad ki, hogy "Ennyi az egész?", nem csodálkozom.

A felszerelés

Kalandozásaink közben a számbillentyűkkel vehetünk elő tárgyakat, melyek közül az első három eszköz nyilván ismerős mindenkinek, aki valamennyit is konyít a Star Trek témához. A phaserünk után a második legfontosabb ketyere a tricorder. Ezzel keresgélhetünk a terepen: minden fontosabb tárgyat, lényt kijelez, részletezve tulajdonságait, funkcióit. Néhol ez nélkülözhetetlen, különben egyes dolgokat Sovok nem fog észrevenni. Tipikus példa erre, amikor az elején egy sugárcsapdába esik. A csapdát deaktiváló kapcsolót csakis a tricorderrel lehet megtalálni, s csak az után lehet a fegyverrel becézni. Ugyanez a helyzet egyébként a romulán állomás második szintjén is. A harmadik alapfelszerelés a jelvény, ami egy mobiltelefonnak felel meg. Amennyiben beszédünk van Picarddal vagy Datá-


Itt a piros, hol a piros

val, ezzel hívhatjuk őket (bár miután egyszer már kiadták az ukázt, csak állandóan megismétlik). A halálos érintés is a tárgylistán szerepel, ugyanúgy használhatjuk, mint egy fegyvert.

Miként a játék is rövid, úgy nem meglepő módon a felvehető tárgyak választéka is roppant szegényes – de ez talán már a történetből is kiderült. Találhatunk erőt adó sprayket és kulcskártyákat, más szóval az életben maradáshoz és a történetben való továbbkecmergéshez feltétlenül szükséges eszközöket. Ezenkívül mintavételezőt, amivel a géneket begyűjthetjük, vagy idegen eredetű szerkezeteket, amiket azonban szintén kulcsként is említhetnénk, hiszen az idegen teleportokat működtetik. A teleportok látszólag bonyolultabban nyílnak meg, mint egy hétköznapi zár, ám a logikai feladvány kisiskolás szintű: egy rést kell feltöltenünk hasonló formájú "kulcsdarabokkal".

Kozmikus porszem

A megbízatásainkat Picardtól és Datától kapjuk, többnyire rádión. A szinkronhangokat az eredeti színészek biztosították (Patrick Stewart, Brent Spiner), bár túl sok dolguk nem volt. Ha a játékot elemezvén lefejtjük a Star Trekes mázt az egészről, akkor nem kapunk mást, mint egy nagyon egyszerű – sőt, inkább primitív –, küldetéses rendszerű akció-logikai játékot. Vegyük például az elején az erőpajzsos dolgot! Minthogy egyszerre általában maximum 8-10 képernyőn sétálgathatunk, előbb-utóbb muszáj lesz rábukkannunk a fickóra, aki az erőpajzs generátorának a komputerét őrzi. Persze a küldetések "összetettebbek" lesznek, és egyre több dolgot kell átvizsgálnunk, de egyik "feladat" sem tart tíz percnél tovább. Bármilyen dilis megoldást is kell találni, előbb-utóbb megleljük, hiszen egyszerre mindig csak egy-egy új tárgyat találunk.

A Hidden Evil szörnyen kevés. Nulla cselekmény, óvodás szintű kihívás. Találunk egy tárgyat, valahol használjuk, közben kinyírunk néhány robotot meg romulánt, és már jön is a "küldetés teljesítve" felirat. Küldetésből pedig van összesen kilenc. Ennek fényében nem tudom különösebben értékelni a filmszerűen (helyszínenként) változó zenéket, a szép háttereket és a finoman kimunkált, real-time fényekkel megvilágított karaktereket sem. A játékkal alapjába véve nem lenne különösebb gond, ha egy küldetésben történne annyi, mint az egész sztori folyamán.

V.Z.

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG	■■■■■■■■□□
JÁTSZHATÓSÁG	■■■■■■■■□□
SZAVATOSSÁG	■■□□□□□□□□
ZENEBONA	■■■■■■■■□□

summa summarum

Egy jelentéktelen Star Trek-statiszta jelentéktelen kalandja

végítélet

65%

CLOSE COMBAT IV: BATTLE OF THE BULGE

★ Führ(er) Elise, avagy Dolfi bácsi hadai visszavágnak

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Atomic Games
Kiadó: Mindscape/SSI
website: www.closecombat.com
Minimum konfig: P200, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 233, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: modem, soros, LAN, Internet

Ha nincs a Final Fantasy VIII ez a cikk sem jöhetett volna létre. Az ugyanis, hogy CoVboy bátyó hőn' szeretett Close Combat-sorozatának legújabb epizódját kiengedje karmai közül, egészen a legutóbbi időkig elképzelhetetlennek tűnt. Aztán minden megváltozott: Rinoák, Squallok és egyéb üdítőital-márkák (legalább is olyan a hangzásuk) szorították ki a vidáman csörömpölő nagymacskákat, úgyhogy szerény személyemre maradt e cseppet sem hálátlan téma kifejtése. Először is a dicső múltról ejtenék néhány szó, mivel a Close Combat-sorozat meglehetősen sok színt vitt a stratégiai játékok khaki-színű palettájára. A "stratégiai" jelző ugyan enyhe túlzás, mivel az Atomic Games tervezői a szakaszszintű hírigek vérbő hangulatát igyekeztek visszaadni. A játékban tehát nem hadosztályok és légiflották, hanem az egyes harckocsik és hadnagyok problémáira kell gyógyírt (lehetőleg szép nagy, 88 mm-es gyógyírt) találnunk. S mindezt valós időben: a készítők ugyanis nem átallották a klasszikus RTS-ek harcrendszerét a Panzer Generalok hangulatával keresztezni. E kétes frigy eredményeképp először a normandiai partraszállás vidám történéseivel ismerkedhettünk meg, majd Montgomery tábornok nem épp statisztika-javító arnhemi offenzívájában apríthattunk. A legutolsó rész már jóval nagyobb léptékekkel próbálkozott meg, mivel az orosz front teljes szélességében szerencsét próbálhatott a kellő türelemmel bíró játékos. A mostanság megjelent, 4-es sorszámot viselő epizód aztán visszatért a gyökerekhez, mivel ismét a nyugati fronton zajlik a cselekmény. Egész pontosan 1944-ben az Ardennek csendes, békés, kihalt vidékén.

Hadjáratok

Pontosabban: hadjárat. A CC4 teljes egészében a már emlegetett, mozgalmas ardenneki december körül bonyolódik. Na nem mintha ez kevés lenne, még a legvérmesebb stratégák is hosszú heteken át nyüstölhetik a játékot – egyhamar aligha fogják megunni. A történések színhelye – legalább is a tervezés szintjén – egy jókora stratégiai térkép lesz, ahol is kedvünkre tologathatjuk a harccsoportjainkat. Jobb híján használom csak e bizonytalan meghatározást, mivel a program nem erőlteti a történelmileg pontos hadrendet. Egy ilyen harccsoport durván szakasz erősségűnek (20-30 ember) felel meg, saját tüzérségi ütegekkel és páncélosokkal. Ezen belül mindegyik emberünk saját plecsnikkel, harci statisztikákkal és morállal bír, amit a program igen akkurátusan számon is tart. A végső győzelem vagy bukás azon múlik, hogy ezek a harccsoportok milyen eredményességgel törnek előre. Hm. Ez történelmileg nem igazán hiteles, hisz az ardenneki ütközet tetőpontján nagyjából félmillió baka lőtte egymást vidáman. Ez a logikátlanság persze a CC3-ra is igaz volt (méghozzá jóval nagyobb méretekben), elvégre ott a teljes keleti front sorsa múlott néhány szakasz működésén. Itt tehát nincs sok változás. Annál több akad a stratégiai térkép felépítésében, merthogy – szemben az előző részek kötött sorrendben végigjátszható hadműveleteivel – most már olyan is van. Összesen mintegy negyven "mező" térképét tárolja a program, és ha valamelyiken összetalálkozik két harccsoport, már kezdődhet is a hirig. Külön nyalánkság, hogy az egyes térképeken elhintett krátereket, romokat és kilőtt harckocsikat megjegyzi a játék, így a forgalmasabb csomópontokon igen hamar Verdunt idéző állapotok alakulhatnak ki. A Stalingrad ikonrengetegén edződött veteránok első pillantásra tán gyermetegnek találják majd ezt a Rizikóra emlékeztető tili-tolit. Súlyos tévedés. Túl összetett hadmozdulatok kitervelésére ugyan aligha lesz módunk, ám variációs lehetőségekben így sincs hiány. A merész előretörésekkel kísérletező páncélosékeket például kiválóan elvághatjuk az utánpótlástól, akik üzemanyag és lőszer híján igen hamar igen rútul fognak járni. A végső cél a németek oldaláról elég egyértelmű: a térkép bal oldaláig eljutva megtisztítani a terepet az akadékoskodó jenkiktől. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy ezt a célt elérve sem dőlhetnek hátra a tábornok urak és durranthatnak pezsgőt a Führer egészségére. A megszerzett területeket ugyanis tartani is kell az ütközet végéig, ami a vég nélkül özönlő amerikai páncélosok tengerében embert próbáló mulatság lesz.


Eseménydús nap: egyszerre négy helyen lesz pofozkodás

Új elem még a tüzérségi illetve légi támogatás feltűnése is, amiket körönként hozzárendelhetünk a kiszemelt harccsoporthoz. Az előbbi meglehetősen pontatlan, de legalább látványos tűzijátékot eredményez a kiszemelt koordinátán. Jómagam a nagyobb tömegben közeledő, esetleg háztömbök mélyén lapuló gyalogos-osztagokat szoktam egy kis zárótűzzel megtréfálni, gyorsan mozgó páncélosok ellen nem igazán hatásos. Ellenük inkább a légi csapás javallott, bár ez mindössze egyetlen, nem túl pontos rácsapásban ki is merül. Mindegy, egy gyalogosokból álló harccsoport számára még ez is sokat jelent.


Itt látjátok a szakaszt, mely sok könnyet fakaszt

A főszereplők

Ők lennének a bakák, akik mesterkedéseinknek köszönhetően mindenféle kellemetlen helyzetbe fognak csöppenni. Már a CC1 kézikönyvében igen büszkén hangoztatták az alkotók, hogy minden egyes katona lelkiállapotát számon tartja a program, s ez rá is nyomja bélyegét a fickó harci teljesítményére. Ez olyannyira igaz, hogy egy bizonyos ponton túl dicső hőseink nemes egyszerűséggel megfutamodnak a csatából, s rá se hederítenek a tábornok úr bősz kattingatására. A tüzérségi zárótűz, veszteségek és folyamatos harcérintkezés mind-mind negatívan befolyásolja embereink állapotát, amit történetesen meg is értek. Gyanítom, hogy néhány 155mm-es üteg az én napomat is tönkrevágná... A morálon kívül még négy egyéb statisztika is jellemzi katonáinkat, úgymint erő, tapasztalat, intelligencia és vezetői képesség. Ezeket az értékeket az ütközetben résztvevő harccsoportok minden katonájánál külön nyilvántartja a program. A Rambo-filmek rajongói persze ki is kapcsolhatják a morál áldatlan hatásait, bár ezzel a játék egyik legeredetibb és legrealisztikusabb vonásának is búcsút intenek. Az mindenesetre a CC4-re is igaz, hogy a harcedzett veteránok jóval



értékesebbek zöldfülű társaiknál. Ez különösen a páncélosok illetve tüzérségi ütegek esetében igaz, egy veterán legénységgel megrakott Jagdpanther előtt például nem sok jenki tank áll meg. Gyalogos egységeknél nekem nem igazán akartak efféle főállású hősök születni – néhány jól irányzott orvlövész mindig pontot tett szépreményű bakáim evilági pályafutásának végére.

Az előző részhez képest igen drasztikus változás, hogy harccsoportjaink összeállításába nem szólhatunk bele közvetlenül, mint ahogy a csatatéren maradt ellenséges harckocsikat sem vehetjük át kis seregünkbe. (ld. CC3) Ha jobban meggondolom, ez teljesen logikus és reális húzás, de Panzer Generalon edződött kis lelkem mégis háborog egy ilyen kiváló tápolási és kombinálási lehetőség kiesése miatt. Na mindegy. Az viszont már vérlázító, hogy a Tiger és Jagdtiger típusok (van, ki e neveket nem ismeri?) valami rejtélyes oknál fogva kimaradtak a játékból. Nanemá! Lehet, hogy a játékegyensúly miatt történt e rém eset, ezidőtájt ugyanis nem sok amerikai illetve brit harckocsi volt egy súlycsoportban az említett duóval. Mindenesetre aligha ez volt a lehető legjobb megoldás, mivel így a Wehrmacht tán legismertebb harckocsitípusa maradt ki a játékból. Az egyes harccsoportok összeállítását csakis annak típusa határozza meg: ez lehet gyalogos, páncélos illetve gépesített. Világos, hogy az előbbi inkább védekező harcokban, míg az utóbbiak a támadó-hadműveletekben használhatók. Az egyes harccsoportok feltöltése is teljesen automatikus, aminek azért egy kézzelfogható előnye mindenféleképp van: soha nem fogunk kifogyni semmiféle pontokból. Az ugyan kissé zavaró, mikor a jó kis Párducok helyett nem annyira jó, ám kisebb PanzerIV-eseket kapunk – de legalább nem fogunk néhány rázósabb csata után kilátástalan helyzetbe kerülni.

A romok között

Mint arra már az előző fejezetben is célozgattam, két harccsoport találkozásakor kezdődik az igazi pofozkodás.



A baugnezi ingatlanárak a festői tankroncsok ellenére is mélyponton

Hogy ez pontosan milyen felállásban történik, alapvetően a stratégiai térképen kiadott parancsokkal függ össze. Amennyiben csapataink egy helyben álltak, miénk a védekező fél pozíciója. Tán mondanom se kell, hogy ez a lehető legkedvezőbb felállás, mivel igen hamar irányításunk alá vonhatjuk a fontosabb magaslatokat, beáshatjuk ütegeinket és válogatott csapdákkal várhatjuk az ellent. A támadó pozíciója már jóval kellemetlenebb: ez esetben egy, az ellenfél birtokában lévő mezőre léptünk be. Nem mondom, futamítottam már meg gyalogos harccsoporttal páncélosokat, ám a veszteséglistám finoman szólva is tekintélyes volt. Szóval gondoljuk meg, hogy miféle csapattal törünk be ellenséges területre. Előfordulhat, hogy az adott mezőre mindkét fél egyszerre lép be, ilyenkor nagyjából egyenlőek az esélyek.

Az első dolgunk, hogy elhelyezzük csapatainkat a birtokunkban lévő földterületen. Na, itt már nem szabad hibázni, mivel egy rossz felállással nagyjából el is szállt minden esélyünk a győzelemre. Alapvető szabály, hogy minden egységünket rejtsük el az ellenfél figyelő szemei elől, elvégre nincs szebb egy jól irányzott, meglepetésszerű támadásnál. A gyalogság ideális pozíciója egy méretes házikó mélye, a nyílt terepen pillanatok alatt lekaszálják az ellenfél géppuskái és harckocsijai. A nyílt támadás tehát a lehető legritkább esetben vezet eredményre, a nyerő taktika a házról-házra sunnyogás, rajtaütések és visszavonulások kombinálása. Még a legerősebb harckocsik sem grasszálhatnak nyílt terepen – illetve megtehetik, de ez esetben következő útjuk már a kohóba vezet. Határozottan sokkoló élmény volt, mikor Pantheremet szemtől szembe, félpályáról kilőtte egy amerikai Stuart. Mármint egy 37 milliméteres prüttyögővel felszerelt könnyűharckocsi, amire a történelem tanúsága szerint nem volt túl nagy az esély. Azért EZ egy kicsit túlzás, kezicsókolom...

Amennyiben kedvünk szerint felállítgattuk egységeinket, egy dolgot még feltétlenül ejtsünk meg: vegyük le a játék sebességét a minimumra. Az első néhány perc ugyanis kissé kaotikus állapotokat eredményez, ahol minden másodperc döntő fontosságú lehet. Eztán nyugodtan felpörgethetjük az eseményeket, mivel az AI sajna igencsak hajlamos a defenzív játékra. Ez olyannyira igaz, hogy a Szövetségesek oldaláról játszva néha egész egyszerűen élvezhetetlen a játék. Roppant idegesítő, mikor a német gyalogság és páncélosok szépen nekikészülnek a támadásnak és... semmi. Néha ugyan felbukkan egy-két páncélgránátos, bevesznek valami stratégiailag kulcsfontosságú bakterházat és... semmi. Ha viszont mégis felbukkannak azok a fránya macskák, valami elképesztő manőverekre képesek. Gyalogsági támogatás nélkül bele a bazooka team arcába? Német oldalról játszva ugyanezek a hiányosságok köszönnek vissza, ám itt alapvetően a jenkiké a védekező szerep, tehát sokkal kevésbé zavaró a dolog. Épp ezért aki jót akar, az dobja sutba politikai meggyőződését és inkább a fritzek oldaláról próbáljon szerencsét – sokkal élvezetesebb ütközetekben lesz része.

Egy-egy ütközet három különböző módon is véget érhet. Az első, meglehetősen egyértelmű végkifejlet, mikor az egyik fél összes katonáját elveszti. Ehhez különösebb kommentár aligha



Az erdőben sunnyogó jenki kommandó nyilván már nem fázik

szükséges – nyilvánvalóan érdemes erre törekedni, bár az ennyire totális győzelmek csak a legritkább esetben szoktak összejönni. Mint ahogy az se sűrűn fog előfordulni, hogy az összes stratégiai jelentőségű pontot irányításunk alá vonjuk. Elvileg ugyan ez is totális győzelmet jelent, de az A.I. kínosan ügyel arra, hogy legalább egy pontot megtartson. Jóval gyakrabban fordul elő, hogy az ellenfél morálja egy kritikus pont alá csökken. Ilyenkor ugyan véget ér az ütközet, ám egészen addig folytatódik, míg megsemmisítő győzelmet nem aratunk. Ez annyit tesz, hogy a következő körben is folytatnunk kell az adott ütközetet – csak épp megtarthatjuk a már megszerzett pozíciókat. Tehát szép lassan bedaráljuk az ellent, csak épp rengeteg időt vesztünk.

Méltó utód

Na kérem, nagy vonalakban ennyi lett volna a CC4. Én ugyan oldalakon keresztül elírdogáltam volna még a programról, ám a Nagy Kilövéssel még én sem dacolhatok. Egy dolog biztos: ebben az évben nem sok élvezetesebb játékhoz volt szerencsém. A grafika és hangok sokat fejlődtek az előző részhez képest, különösen pofásra sikeredtek a robbanások és a ködgránátok füstje. Remekül szórakoztam még a német katonák rettenetes akcentussal eltorzított angolján is, az igazi ínyencek pedig ékes germán nyelven is hallgathatják a bakák sirámait.

Ami a játékmenetet illeti, itt már kissé felemás a helyzet. Egyfelől a stratégiai tervezés fázisa és a többi, hadjárattal kapcsolatos újítás jót tett a játék élvezhetőségének. Ez tény. Az viszont, hogy az egyes csapatok összeállításába nem szólhatunk bele, bizonyára sokak szemét fogja csípni. Az A.I. pedig még mindig gyenge – s ezen a forgalmazó site-járól letölthető, jól megszokott kis patch sem segít sokat. A játék azonban mindezen hibái ellenére is az egyik legélvezetesebb és leghangulatosabb II világháborús játék, amit a téma rajongóinak vétek lenne kihagyni. Csak azokat a fránya Stuartokat tudnám feledni...

tj

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

summa summarum

Ez így kellemes. Lehetne folytatni az ötödik részben Sztálingráddal vagy Kurszkkal

végítélet

83%

C&C TIBERIAN SUN: FIRESTORM

★ **Ennek a viharnak nagyobb a füstje, mint a lángja**


Békés családi mosolyalbum tibériuméknál

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: Westwood
Kiadó: Electronic Arts
website: www.westwood.com
Minimum konfig: P166, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 233, 64MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

A négy éves fejlesztés után tavaly augusztusban megjelent Tiberian Sun igencsak megosztotta a real-time stratégiák rajongóinak igencsak népes táborát. Egyeseknek szokás szerint elég jól bejött a játék, mások viszont csalódottságuknak adtak hangot (csak halkan teszem hozzá, hogy szerintem ez utóbbi tábor képviselői voltak többen). Abban azért szinte mindenki egyetértett, hogy a Dune 2 és a Warcraft óta zajló Westwood-Blizzard "háborúban" a Tiberian Sun nem volt igazán méltó válasz a már lassan harmadik évét taposó Starcraftra. Ez nem vette el a Westwood kedvét attól, hogy röpke fél év múlva Tiberian Sun-kiegészítőt adjon ki Firestorm néven, noha ezzel véleményem szerint újra csak a Blizzardnak szerzett pontot. A Firestorm ugyanis szerintem a cipőfűzőjét sem kötheti meg a Starcraft: Brood Warnak.

Nod is dead, baby...

A Westwood játékaiban mindig is nagy hangsúlyt fektettek a bevezető és a küldetések között játszott videókra: még a rossz emlékű Dune 2000-ben is remek filmek harangozták be a pályákat. Sajnos a Firestorm ezen a téren nem felelt meg az elvárásoknak. Az intrók és a befejező mozik kivételével ugyanis kifejezetten fantáziátlan és akciószegény, "sok a duma"-típusú betétek untatják a játékost, arról nem is beszélve, hogy a régi szereplők közül csak Slavik Nod-parancsnokot láthatjuk viszont (gondolom a nagyobb nevekre már nem volt pénz). Pedig a kerettörténet jó lenne. Közvetlenül a Tiberian Sun történései után, tehát a XXI. század közepén járunk. Kane meghalt, a Nod szétzilálódott, néhány önjelölt kiskirály (köztük Slavik) próbálja éppen újraegyesíteni a Testvériséget (nem sok sikerrel), amikor beüt a mennykő. A Nod szuperszámítógépe, a CABAL ugyanis önálló életre kel. Kezdetnek minden Nod-vezetőt kivégez (egyedül Slaviknak sikerül elmenekülnie), majd saját hadsereget szervez. Slavik és a GDI belátja, hogy CABAL őrült chipjei hatalmas veszélyt jelentenek az emberiségre, ezért egy kis időre félreteszik nézeteltéréseiket, és mindkét fél a computer ellen irányítja hadseregét – ez már csak azért sem olyan könnyű feladat, mert addigra a Földön soha nem látott mértékben szaporodik el a tibérium, és a vele együttjáró mutáns életformák. A nagy reset végül az utolsó küldetésében sikerül, ám ekkor ismerős arcot láthatunk viszont: Kane-t.

(F)újdonságok

Egy kiegészítőn az új játékelemek tudnak igazán nagyot dobni, ezért is volt biztató, amikor Rade Stojsavljevic, a játék producere azt nyilatkozta a neten, hogy a Firestorm 80 %-ban teljesen megújul, és csak 20 %-a lesz ismerős a játékosok számára. Hát mint ahogy az már csak lenni szokott, ez az ígéret is többé-kevésbé üres propagandaszövegnek bizonyult. A Firestormban ugyanis meglepően kevés az igazán új ötlet. Már eleve az – egyébként igen jó – küldetések száma is elég karcsú (9 GDI és 9 Nod-pálya), ráadásul az első négyet-ötöt mindkét oldalnál végig lehet nyomni egy-két órán belül. Jó, oké, amerikai piacra is készült, ahol a túlzottan bonyolult szellemi tevékenység nem különösebben jó ómen egy játéknak, de mindezek tetejébe akadnak olyan térképrészletek, amelyek a GDI és a Nod hadjáratban is szerepelnek (a készítők kínjukban ezt a párhuzamos szálakon futó történet hitelesítésével magyarázták...). Az új egységek is harmatosra sikeredtek (a szomszéd oldalon ejtek róluk néhány keresetlen szót). A Juggernaut, a Limpet Drone és a Reaper kivételével mind már létező egységek variációi, nyomába sem érnek a Brood War minden szempontból jól átgondolt újdonságainak. A mesterséges (un)intelligencia sem változott semmit: a Harvesterek továbbra is japán turistaként át-átvágnak az egész térképen némi tibériumért, egységeink továbbra is sztoikus nyugalommal nézik végig, amint az ellenfél darabokra lövi az orruk előtt levő épületeket, a repülő egységek pedig továbbra sem látnak túl az orrukon – hát az eredetiben még csak átsiklott rajtuk az ember szeme, de ezek bizony újabb öngólok. Hangulat szempontjából már valamivel jobb a helyzet: elvadult tibériumfolyók, egy nagyobb botanikus kertre való új tibériumnövény, és a fauna egy eddig ismeretlen képviselője, a minden egységünkre veszélyes Tiberium Floater hitelesen adják vissza az idegen vegetáció által birtokba vett Földet (sokkal jobban oda kell figyelni rájuk, mint a Tiberium Sun küldetéseiben). Ezzel együtt összességében véve azt kell mondanom, hogy ennyi újdonság szerintem édeskevés egy kiegészítőbe – még akkor is, ha figyelembe vesszük, hogy fél év alatt nem lehet csodát művelni. Legalább annyit azért megtehettek volna, hogy kijavítják az előd baklövéseit.


Hány évig áll még a (Ca)bál?!


Cabal kis házi kedvence nem lesz valami hosszú életű



Emiatt a nyamvadt IFA miatt védtem úgy be a bázist?!

Világ uralkodói, egyesüljetek!

Új játékélményre tehát a hadjáratokban nem számíthatunk, szerencsére azonban a multiplayer-opciónál már jóval vidámabb az összkép. Egyrészt az új egységeknek köszönhetően valamelyest javult a játékegyensúly, és bár a Nod-fölény megmaradt, jelenléte már nem olyan nyomasztó (mondjuk, ha a Juggernaut valamivel használhatóbb lenne, lényegesen jobb volna a helyzet). A mozgó egységek jól beválnak, a Reapernek köszönhetően pedig visszaszorulnak a közkedvelt Medic-Disc Thrower GDI-rohamok. További újdonság, hogy a gyors játék kedvelői kaptak 10 új térképet (a készítők 5-10 perces játékokra szánták ezeket a kis szösszeneteket), és a véletlenpálya-generátort is kipofozták egy kicsit (most már az új térképelemeket is használja). A multiplayer opció legnagyobb dobása mindenképpen a World Domination Tour játékmód. Ez a Starcraft ladderéhez hasonló típusú játék a Föld szektorokra osztott kontinensein folyik, ahol a játékosok az egyes szektorok birtoklásáért küzdenek. Amint a GDI vagy a Nod teljes ellenőrzése alá vonja az egész kontinenst, a játék véget ér – ez a maratoni területfoglalósdi remek alapul szolgálhat hosszas megmérettetéseknek, klánháborúknak, és családi szórakozásnak sem utolsó...

Ha egy üzlet beindul...

A többjátékos üzemmód tehát valamennyire azért dob a Firestorm nem túl vidám összképén, de azért még nem menti meg a játékot. Kiegészítőről lévén szó, a kivitelezésről most nincs sok értelme beszélni: a voxelgrafika, az elavult engine és a még elavultabb játékmenet (egyszerre csak egy épület gyártása, reális line-of-sight hiánya, stb.) maradt a régiben, és én zene terén sem tapasztaltam sok változást, annak ellenére, hogy Stojsavljevic úr teljes audiotrack-cserét ígért. Nagyobb baj azonban, hogy a játék apró, fél év alatt könnyen orvosolható hibái, bugjai is visszaköszönnek, és a játékegyensúlynak sem sikerült megnyugtató stabilitást adni. A két hadjáratra nem is érdemes szót vesztegetni, olyan rövidek, és az egész programról ordít az ötlethiány. Az öreg stratégák azért becsületből végig fogják nyomni, a GDI- és Nod-fanok pedig majd a World Domination Tourral múlatják el az újabb C&C-játék megjelenéséig hátralevő időt (elég égő (vagy inkább ijesztő?), ha egy producer ilyet nyilatkozik, de Stojsavljevic szerint "*a Command & Conquernek soha nem lesz vége*"). A Westwood már kiszivárogtatta, hogy Tiberian Twilight munkacímmel készül is a folytatás, csak még azt nem tudják, hogy a régi engine-t javítsák tovább, vagy készítsenek egy teljesen új 3D-motort. Hogy ez mennyire megnyugtató, azt ki-ki döntse el maga, én mindenesetre egyre csökkenő bizalommal tekintek a C&C-játékok jövőjébe, és visszatérek szeretett zergjeim ölelő karmaiba.

Stöki



Ezt a fickót már láttam valahol, csak nem emlékszem, hogy Sulf úr vagy Mr. Kén-e...

Rokon lelkek

Starcraft: Brood War

Maradjunk annyiban, hogy a Starcraft úgy jó volt, ahogy volt. A kiegészítője pedig tökéletesen megfelelt az előd támasztotta magas kívánalmaknak. (ld. 576 '99/3 – 90%)

Red Alert: Counterstrike

A Red Alerthez készült mission disk, ami körülbelül ugyanazt a formát hozta, mint a Firestorm. Csak az három éve volt már (ld. 576 '97/5 – 85%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE-BONA

summa summarum

A Tiberian Sun azért többet érdemelt volna egy ilyen soványka kiegészítőnél

végítélet

70%

Új egységek a Firestormban

GDI:

Mobile EMP Cannon: Az EMP Cannon épület mozgó változata, amely elektromágneses támadásaival képes megbénítani adott területen tartózkodó járműveket. Ugyan sokáig tart, amíg feltöltődik, és kisebb területre hat, mint "nagytestvére", mindenképpen érdemes néhányat gyártani, mert támadásnál nagyon jól használható a durvább Nod épületek (Stealth Generator, Obelisk of Light) kiiktatására.



Juggernaut: A Nod Artilleryjéhez hasonló védelmi/ostromló löveg, ebből következően csak rögzített helyzetből képes tüzelni. Ugyan nagyobb a hatótávja, mint az Artillerynek, mégsem jobb nála, mert borzasztó ritkán lő, és akkor sem túl erőset. 'Szegény ember vízzel gőz'-alapon érdemes azért néhánnyal körülvenni a fő GDI bázist.



Mobile War Factory: Járműgyárunk mozgó változata, amely különösen nagy pályákon jön jól, távoli egységtermelés gyors megvalósítására. Mivel nagyon lassú, ajánlatos egy Orca Carry-Allal elszállítani a tett színhelyére.

Limpet Drone: Ez a lebegő húsvéti tojáshoz hasonlító kis droid igen mókás jószág. Ha lerögzítjük valahol a térképen, láthatatlanul megbújik, majd ráakaszkodik az első mellette elhaladó ellenséges egységre. Onnantól kezdve a droiddal fertőzött egység egyfajta mozgó radarként szolgál, és amerre jár, felfedi előttünk a terepet. Mondanom sem kell, hogy bázisától elkószált Harvesterre érdemes tenni, ekkor ugyanis a Harvester gyönyörűen megmutatja az ellenséges központhoz vezető utat. Külön móka, hogy a Limpet Drone-t csak GDI javítóközpont segítségével lehet leszedni. Természetesen a láthatatlanságot "látó" egységek és épületek (pl. Sensor Array) észlelik a Drone-t, sőt, a kis droid egy EMP-lövés hatására fel is robban, de mire az ellenfél lép, általában már késő – széles turistaút vezet a bázisáig...

Drop Control Plug: A Tiberian Sunban már láthattuk ezeket a személyszállító szerkentyűket, de akkor nem használhattuk őket. A rakéták mintájára meg kell várni, amíg feltöltődik a Drop Pod, majd egyszeri alkalmazás után újra kezdődik a töltődés. Használatakor némi tűzijáték kíséretében öt veterán katona érkezik repülve a térkép bármely pontjára. Jó móka, de erre az "égi seregre" nem lehet stratégiát alapozni. Ez is csak amolyan játékot színesítő egység, mint a Hunter Seeker és a Mammoth.

NOD:

Fist of Nod: A Testvériség mozgó járműgyára, amely a Mobile War Factorynál leírtakhoz hasonlóan működik. Érdemes egy Stealth Generatorral kombinálni: nincs szebb látvány a láthatatlanság jótékonyan fedő homályából rohamozó Nod-fanatikusoknál...

Limpet Drone: Száz százalékig megegyezik a GDI azonos nevű egységével. A különbség talán csak az ellenséges droidok eltávolításánál jelentkezik: mivel a Nod-nak nincs Repair Bay-e, csak a Limpet Drone-ok elpusztításával vethet véget az ellenfél kukkolásának.

Mobile Stealth Generator: A sokat vitatott láthatatlanná tevő Stealth Generator mozgó változata. Annyira nem nagy táp, mint amennyire hangzik, mert csak rögzített állapotban fejti ki hatását, akkor is igen kis sugarú körben. Távoli járműgyárak védelmére érdemes inkább egy Stealth Generatort építeni, sokkal olcsóbb, mint a sok kicsi mobil változat. Én eddig remekül megvoltam a használata nélkül.



Reaper: Aki olvasta a Sötét Elf-ciklus könyveit, annak ismerős lehet ez a lény. Amolyan félig pók, félig ember a lelkem, és a Nod tudósok munkáját dicséri, ugyanis ők mutálták ki GDI hadifoglyokból. A Reaper néhány gyengébb rakétával támadja a járműveket, míg a gyalogosokat egy területre ható hálóval teszi ideiglenesen harcképtelenné. Nagyobb gyalogos-hadosztályok ellen remekül beválik, ezért mindig érdemes raktáron rartani néhányat.



NBA BASKETBALL 2000

★ Nem minden zsák találja meg a maga foltját

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Foxsports Interactive
Kiadó: Acticvision
website: www.foxsportsgames.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, LAN



Kornél Sprite-ot iszik. Ki tudja, talán attól lett ilyen érdekes színe...

Nem tudom, mennyi kosárlabda-játék-megszállott olvassa mostanában az újságunkat, de gyanítom, hogy a legtöbbjük belefeledkezett az NBA Live 2000-be. Az Electronic Arts évről évre, lépésről lépésre egészen elképesztő színvonalra fejlesztette az NBA-sorozatát, s kötve hiszem, hogy a közeljövőben egy másik cég labdába tud még rúgni (vagy stílszerűbben szólva: zsákolni tudna) mellette. Próbálkozók azért mindig akadnak.

Ha csak a az állóképeket vesszük alapul, még talán azt is lehetne mondani, hogy az NBA Basketball 2000 ígéretes próbálkozás. A grafika látszólag ugyanolyan részletes, mint amivel az EA rukkolt ki. Szépen csillog a virtuális stadion padlója, s olybá tűnik, mintha a játékosoknak még az arcuk is eredeti lenne. Emellett nemcsak a stadionok kidolgozása hat ugyanolyan szépnek, hanem a sporteseményeket övező ceremónia is. Reflektorok pásztáznak, majd hirtelen a pálya mellől berohannak a játékosok. A nevüket zengi a hangosbemondó, s a közönség tapsviharban tör ki. Így elmondva ez tényleg nagyon jól hangzik, és tulajdonképpen


A közönség terén történtek próbálkozások, de még nem az igazi

jól is néz ki. Ám míg az NBA Live-ot a múltkor nem győztem eléggé egy igazi közvetítéshez hasonlítani, addig a Fox Sports művéről csak annyit tudok elmondani, hogy egy jó játék. Ha nagyon hasonlítgatni szeretnék, most boncolgathatnék olyan dolgokat, mint hogy azok a játékosok igencsak természetellenes testtartásban, merev nyakkal integetnek a közönség felé – velük ellentétben az EA játékában milyen páratlan volt a mozgás. Persze ezzel talán kicsit lenézném a Fox Sports művét, ami pedig ezt nem érdemli meg. Ha közel sem olyan művésziek a részletek és nem is léptek túl egy videojáték megszokott keretein, azért a grafika elismerésre méltó. A menüválasztékot legalábbis sokkal kevésbé lehet méltatni.

A játékmódokat leltározva csak négy dolgot találunk: gyakorolhatunk, szezont indíthatunk, azonnal a rájátszásokhoz kerülhetünk, avagy hálózati játékot kezdhetünk. Ja és van még egy "gyors játék" mód, csak az egy kissé el van rejtve. A főmenü ugyanis egyben a Quick mód indítómenüje is: a bal alsó sarokban lévő ikonnal lehet azonnali meccset indítani. Az agyatlan menürendszer egyébként nem csak itt ilyen áttekinthetetlen. Például amikor a gyakorlást indítjuk, egy menü jön be a csapatokról, ahol minden játékosról infot kérhetünk. Hát ez nagyszerű, csak hát az ember ugyebár inkább gyakorolni szeretne – ha már egyszer arra a címkére kattintott. Van ugyanis egy "fiók", ahova be kell pakolni a tréningezni kívánó játékost, és csak ezután lehet indítani a gyakorlást. A tréning egyébként kísértetiesen hasonlít az NBA Live hasonló opciójához, lévén egy külvárosi betonpályán pattogtathatjuk a lasztit.

Mit kínál az NBA Basketball 2000? Máris sorolom az alkotók által fontosnak tartott dolgokat – néhány kommentárral kiegészítve.

– 33 NBA csapat 340 játékosa választható, természetesen eredeti arcvonásaikkal megmintázva. Hát igen, de azért azok az eredeti arcvonások valahogy nem mindenkinél passzolnak. Jót röhögtem, amikor kedvenc Kornélunkat enyhén szólva meglepő színben találtam. Mintha elaludt volna a szoláriumban...

– "Eddig még soha nem látott" mozdulatok, gyönyörű, motion captured animációkkal elevenednek meg – mint például a háttal zsákolás. Nos az idézőjel közti részt nem kell készpénznek venni.

– Greg Papa és Doc Rivers (a Fox Sports hivatalos riporterei) tolmácsolásában valóságszagú kommentárok. No,ezt a dolgot aláírom. Sok témát megemlítenek a csapatok kapcsán, és tényleg olyan, mintha a beszélgetésük ott alakulna ki a meccs folyamán. Persze azért idővel óhatatlanul újra halljuk mindegyik dumát.

- Játékosok adásvétele. Igazából mondjuk nem adásvételről van szó, hanem cserebeléről.

– Új játékosok készítése. Fix elemekből (arcokból, különböző alkatú testekből) figurákat szerkeszthetünk, aztán csuklószorítót, térdvédőt is adhatunk rájuk. Ez egy jópofa lehetőség, még akkor is, ha a fejek formálása kicsit primitívebb összképet nyújt, mint az NBA Live digitalizált arcai. A kreálás-menü azonban elég szerencsétlenül van megszerkesztve. Nincs például külön bőrszín (az arcokkal együtt változik). Az itt készített játékosokat bárhova besuvaszthatjuk, s így akár fel is hígíthatunk csapatokat, hiszen a "kezdő ötösöket" is mi adhatjuk meg.



A gyakorlás kicsit NBA-koppintás, de attól még lehet jó

Magának a játéknak három nehézségi fokozata van, de szerintem kapásból lehet a középsőn (Pro) játszani, mert az irányítás hamar elsajátítható. Egy gombnyomással lehet cselezni, avagy szerelni, egy másikkal kosárra dobni vagy blokkolni, egy harmadikkal pedig passzolni vagy játékost váltani, és így tovább. A kosár közelébe férkőzni nem ördöngösség, ezért szerencsére nem csak az ellenfél mutat be látványos zsákolásokat. Vannak még egyéb kellemes funkciók is: a legjobb emberünkhöz (az irányítóhoz) tartozik egy billentyű, amelyet lenyomva tartva közvetlenül (célzás nélkül) neki passzolhatunk. Rajta kívül van az edzőnek is billentyűje, amellyel taktikai utasításokat adhatunk ki: milyen felállásban támadunk/védekezünk, meg ilyesmi.

Hát ilyen játék ez az NBA Basketball 2000. Azt ugyan nem kell komolyan venni, amit a Fox Sports állít, vagyis hogy sosem volt még ennyi látványeffektus egy kosárlabdajátékban – ez azért egy csöppet elfogult vélemény. Ha nem lenne olyan össze-vissza a menürendszer, és ha az egészet nem láttam volna már az NBA Live-ban jóval magasabb színvonalon, akkor még talán azt is monda-nám, hogy ízléses és tulajdonképpen egyedi is. Így viszont csak egy hangulatos kosárlabda játék, de semmi több.

V.Z.

Rokon lelkek

NBA 2000
A kosárlabda szimulációk etalonjának számító NBA-sorozat már évek óta messze a konkurencia előtt jár. Lassacskán úgy áll a helyzet, hogy ha így folytatják tovább, akkor a konkurenciának teljesen felesleges ilyen játékokat írogatnia (ld. *576* 2000/1 – 92%)

NBA Inside Drive
Eleddig az egyetlen komolyabb próbálkozás a Microsofttól, amelynek legalább megközelítenie sikerült az EA NBA-sorozata aktuális részének színvonalát. (ld. *576* '99/11 – 89%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Nem rossz, de az NBA 2000-nek nem jelent konkurenciát

végítélet

72%

NHL SUPERSPORTS 2000

★ Zehn kleine Jégermeister



Hopp, ez éppen befért a jobb alsó sarokba

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY

Fejlesztő: Foxsports Interactive
Kiadó: Acticvision
website: www.foxsportsgames.com
Minimum konfig: P233, 32MB RAM
Ajánlott konfig: P-II 300, 64MB RAM
3D gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: modem, LAN

Kissé szkeptikusan fogtam neki az NHL Championship 2000 tesztelésének, mert a kosárlabda játékok mezőnyében az Electronic Arts szépen kiütötte a Fox Sportsot. A "második fordulóban" joggal számíthattam hasonló eredményre, hiszen az EA jégkorong-sorozata eddig szintén nem bánt kesztyűs kézzel a konkurenciával.

Eleinte úgy tűnt, hogy beigazolódik a gyanúm. Öt perc játék után paprikavörös fejjel pattantam fel a fotelomból, és hirtelen nem tudtam eldönteni, hogy a monitorom képernyőjét zúzzam be, vagy inkább a lemezt törjem ketté. A játék során mást se láttam, mint hogy fellökik az embereimet, vagy hogy az ellenfél ünnepel a legutóbb szerzett gól után. Közöm nem volt a játékhoz. Már-már rá is szántam magam, hogy pocskondiázó sorokat gépelek be a szövegszerkesztőbe – de aztán "kiengedtem a gőzt", és tüzetesebben kezdtem megvizsgálni a játékot. És milyen jól tettem ezt!

A hibát ott követtem el, hogy túlságosan is az EA-féle NHL stílusára számítottam. Megszoktam a sebesen korcsolyázó játékosokat, a viszonylag egyszerűen szerezhető gólokat, egyszóval azt a játékmenetet, amit a könnyen emészthető játéktermi automatáktól vettek át. Az NHL Championship azonban nem ilyen. Mint ahogy látványilag is a Fox Sports igazi közvetítéseihez próbálták közelíteni, úgy a pályán tapasztalható körülmények is a valósághoz igazodnak.



A gólöröm szerves része a már laposra vert nézőtér betámadása

A játék készítői csak annyiban felelősek a hirtelen felindulásomért, hogy rögtön a mélyvízbe dobják a játékost. Mondjuk lehet, hogy egyeseknek kapásból megfelel a középső (Pro) nehézségi fokozat, de nekem, akinek még életében nem volt korcsolya a lábamon, túlságosan is gyors volt. Miután visszavettem a tempóból, rögtön fel tudtam fogni, hogy mi is történik a pályán. Valódi jéghoki zajlik: nem csak ide-oda passzolgatják a játékosok a korongot, hanem kőkeményen gyötrik egymást. A korong birtokában nem lehet csak úgy végigsiklani a pályán; nincs az az isten, hogy valaki ne próbálja meg belénk akasztani az ütőjét, vagy csak egyszerűen a fellökésünkkel ne kísérletezzen. Az "emberfogó" játékosok még élni se hagynak minket. Amíg lendítjük az ütőnket, vagy elhalásszák a korongot, vagy egyáltalán nem is hagyják, hogy lendítsünk. A távoli lövések abszolúte lottó módjára működnek. Örülhetünk, ha egyáltalán eljut a kapusig a korong, merthogy a védők nem csak díszletként szolgálnak: nem kímélik magukat és keményen beleállnak a lövéseinkbe. Az NHL Championshipben tehát nincsenek több számjegyű eredmények, akárcsak a valóságban úgy 4-5-ször találnak a hálóba az ellenfelek.

Hogy sikeresen tudjam felvenni a gépi játékosokkal a harcot, a nehézségi szint átállításán kívül még két dologra volt szükség. Minthogy felülnézetből nem annyira belátható a pálya, először is átváltottam a közvetítő nézetre a hat választható kameramód közül. Ezt követően pedig teljesen átkonfiguráltam az irányítást. Utóbbira azért volt szükség, mert két játékoshoz van igazítva a kiosztás, s így például az 1-es játékos gombjai kizárólag a numerikus billentyűzet körül vannak – ami az egy kezükön tíz ujjat növesztő játékosokon kívül senkinek sem ideális. Szoros értelemben hat billentyűzet tartozik az irányításhoz, melyek természetesen másképp "viselkednek", ha nálunk van a korong, illetve ha védekezünk, és a hátrafelé korcsolyázástól kezdve az ellenfél lökdöséséig minden huncutságot tudunk csinálni velük.



Hát a védők bizony nem féltik a testi épségüket!

Persze a fenti módosításokkal együtt is eltelt némi idő, amíg győzni tudtam, mert a tempó ugyan csökkenthető, de az ellenfél agresszivitása nem. Számtalanszor kedvem lett volna betörni egyes játékosok képét. Többször, mint amennyire erre a játék lehetőséget ad – mert amúgy persze ebből a hokiprogramból sem hiányzik a bunyó.

A Fox Sports úgy tűnik egy szabványos menürendszert alakított ki, ugyanis sajnos ugyanazok a nehezen megszokható, idétlenül rendszerezett kigördülő panelek fogadtak, mint amikhez az NBA-ben volt szerencsém. Alapban egy egyszeri, barátságos meccset indíthatunk, s a többi játékmódot a "Game Type" pontnál kell keresni. Szezon, rájátszások, két győzelemig tartó párbaj, világbajnokság, hálózati játék: ezek lennének konkrétan. Mint látható, gyakorlás nincs, aminek a hiányát egyszerűen nem értem. (Pedig igencsak szükség lenne rá!)

Számomra még mindig az NHL 2000 a nyerő, de meglehet, hogy a bennfentes hoki-szakértők inkább az NHL Championship 2000 mellett voksolnának. Nem lepne meg. 28 NHL csapat, plusz 18 nemzeti válogatott szerepel a játékban. Eredetiek a kommentátorok, sőt még eredeti a videó-trükk is, amivel láthatjuk akár a legsebesebben száguldó lövést is. A valódi játékosok adatai sem hiányoznak, melyekhez készíthetünk saját tervezésű fazonokat is, s a csapatokat egyéni ízlésünknek megfelelően állíthatjuk össze.

A stadionok kimunkáltsága, illetve a játékosok külalakja szintén nem marad el az EA remekművétől, habár az animáció nem olyan tökéletes: a mozgások némileg görcsösebbek, és egy kissé túl van játszva a durvaság. Az ütközések után olyan szaltókat vetnek a játékosok, mint egy Bud Spencer-filmben, s néha a fél pályán keresztül csúszik át egy-egy fickó. Viszont ezt nem biztos, hogy zokon kell venni. Az ilyen jelenetek ugyanis hozzájárulnak, hogy érezzük a sport "dinamikáját". Amikor például egy kapura bombázott lövés elakad valakinek a hátában: bizony elvárható, hogy az illető elterüljön – és úgy is történik. Így tehát szabad a vásár: ha valaki a könnyebben játszható és látványosabb hokira vágyik, akkor az az EA NHL-feldolgozását választja – akit viszont a nagyobb élethűség érdekel, annak a Fox Sports játéka sem fog csalódást okozni.

V.Z.

Rokon lelkek

NHL 2000
Egy másik etalon sportsorozat új része az EA-tól, amely természetesen sokszorosan megkoronázott király a kategóriájában. (ld. 576 '2000/1 – 88%)

Actua Ice Hockey 2
A Gremlin Actua Sports-sorozatának második próbálkozása, hogy megtörje az EA-féle NHL-feldolgozások hegemóniáját. Hát már megint nem sikerült: talán grafika és játék is kellene... (ld. 576 '99/5 – 76%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Az átlagnál jóval keményebb hoki azoknak, akik beérik meccsenkén 3-4 góllal

végitélet

84%

ARMY MEN IN SPACE

★ **A fröccsöntött hordák visszatértek (pedig még maradhattak volna egy kicsit)**

SZEMÉLYI IGAZOLVÁNY
Fejlesztő: 3DO
Kiadó: 3DO
website: www.armymen.com
Minimum konfig: P90, 16MB RAM
Ajánlott konfig: P133, 32MB RAM
3D gyorsító: –
Multiplayer: modem, LAN, Internet

Úgy tűnik, a 3DO nagyon meg van elé-gedve az Army Men-sorozatával, mert nyakra-főre nyomják őket PC-n és PlaySationön egyaránt. Hogy az első két rész igencsak középszerű volt? Mit érdekli az a céget! A lényeg, hogy ok jól el vannak a fejlesztgetéssel. Nem menekülünk meg tehát a harmadik epizódtól sem.

A műanyagkatonák háborúja folytatódik. A zöld hadsereg ismét ádáz harcot vív a barnával: Sarge őrmester "fiainak" megint a gonosz Plastro tábornokkal kell leszámolniuk. Ezúttal ráadásul még nehezebb lesz a dolguk, mint legutóbb, mert Plastronak szövetségesei is akadnak: az űrből érkeznek a rovarszerű élőlények, akikkel egyezséget köt. Szerencsére Sarge sem marad erősítés nélkül, őt pedig a Galaktikus Hadsereg kék katonái segítik ki, élükön Tina Tomorrow-val. (Úgy látszik, ma már a gyerekjátékokból sem maradhatnak ki a dinnye méretű didkók – még ha műanyagból is vannak.)



A hős plasztik-ármádia sajnos nem tudott bejutni a (mostnem)repülő csészealjba


A matchboxot megzúztam, de egy kamikaze rápirított a tankomra

Hiú ábrándot kerget az, aki esetleg arra számít, hogy az Army Men új epizódja túllépett a középszerűségen. Legfeljebb annyi újdonságot lehet tapasztalni, hogy néhány új egység is szerepel, amint azt már a sztoriból is sejteni lehetett. Átvehetjük néhány galaktikus harcos irányítását, a barnák oldalán pedig űrlények bukkannak fel. Az előző részek ismerőinek ezt leszámítva azonban már ismerős az egész: adva van 2D izometrikus játéktér, melyen a zöld, barna (és immár kék) játékkatonák életre kelnek. Közülük a legfontosabb a zöldek vezére: Sarge, akivel mindenképpen életben kell maradni, hiszen ez a továbbjutás feltétele.

Még mindig elég gyengécske

A játékkal az a legnagyobb baj, hogy az alkotók továbbra sem tudták eldönteni, hogy akciójáték vagy inkább stratégia legyen az Army Men. Továbbra is erőltették a kettősséget, hiszen amellett, hogy egyszerre akár több szakaszt is irányíthatunk, arra is nekünk kell figyelnünk, hogy Sarge elugorjon az ellenség golyói elől. Ez önmagában tulajdonképpen még nem is lenne nagy bűn (meglehet, hogy egyeseknek még tetszik is az ötlet), csakhogy az irányíthatatlanság teljesen ellehetetleníti a dolgunkat: a billentyűzettel irányítani egy tökmag katonát már eleve elég körülményes. Az pedig még zavaróbb, hogy ha egy egész csapatot irányítunk, mert nem ugorhatunk el mindenkivel a golyók elől. **(Próbáld egy csapatnyi billentyűzettel, Zoli!)** Igazság szerint az AI dolga lenne a védekezés: ugyebár elméletileg úgy lenne logikus, hogy ha egyszer a főnök hasra vágja magát, akkor a többiek is kövessék a példáját. Ez azonban nem így történik. Önként és dalolva a halálba masírozó katonákkal pedig elég nehéz háborút nyerni.

Ráadásul az alkotók most azzal kívántak beújítani, hogy rohadt nehézre írták a küldetéseket. Van egy tippem, hogy miért. Ha már egyszer csak 11 küldetés van, akkor hadd izzadjon a kedves játékos – némi rossz szándékkal ezt tudom feltételezni. De ha jó szándékkal állok hozzá, akkor sem látom rózsásabbnak a helyzetet, mert néhány dolgot alaposan elszúrtak. Elsősorban az ellenség viselkedését. A gép által irányított katonák bizonyos helyzetekben logikátlanul cselekszenek, ami teljesen szerencsefüggővé teszi a küldetések kimenetelét. Ott van rögtön az első küldetés. Túszokat kell kiszabadítanunk, melyek mindegyikét 2-2 katona őrzi. Ha lövünk rájuk, egyből a túszok kivégzésébe fognak. Annál érdekesebb, hogy ha gránátokat dobálunk, akkor valami miatt nem lesznek idegesek – csak amikor az egyikük kifeküdt. Ugyancsak a szerencse malmára hajtja a vizet, hogy az ellenség tűrőképessége és tűzereje cseppet sem kevesebb, mint a saját katonáinké. Ha tehát egy azonos létszámú csapattal megyünk neki az ellenségnek, 50-50%-osak a győzelmi esélyek.

Jó, persze ott van a "hasznos" tanács, hogy lehetőleg távolról végezzünk mindenkivel, és lehetőleg még az előtt, hogy észrevennének. Persze nem sokat ér a tanács ezzel, ha épp kifogyott a mesterlövészpuskából a lőszer. Ugyancsak nem sokat érünk a gránátjainkkal (amiket át is lehet hajítani a biztonságot nyújtó fedezék mögött), ha épp egy bazookás fickót kell betámadni nyílt terepen.

Az egyetlen, amivel helyzetelőnyben vagyunk a géppel szemben, az az elsősegélycsomag. De ember legyen a talpán, aki a tűzharcok közben még arra is tud ügyelni, hogy a megfelelő pillanatban odakattintson a tárgylista ikonjára.

Nehéz a dolga a katonának

A katonáink kommandírozásához elsősorban az egérre van szükségünk, másodsorban pedig néhány billentyűre. Az egér bal gombjával külön-külön jelölhetünk ki katonákat, majd a kijelölt emberrel szintén a bal gombbal tüzelhetünk. A jobb gomb a mászkálásra szolgál: egy kattintással a figura automatikusan a kijelölt ponthoz fárad, míg folyamatosan nyomva tartva a gombot közvetlenül irányíthatjuk, s így az akadályokat is nekünk kell kikerülnünk. Utóbbi módra sajnos igencsak szükség van, mert a katonáink nemhogy csak a terepakadályokon akadnak fenn, de még egymásba is könnyen "belegabalyodnak". A billentyűzet használata két okból válhat szükségessé: ha az aktuális emberünket közvetlenül kívánjuk irányítani, vagy ha szakaszokat akarunk kialakítani. Bár stratégiailag – a fent említett AI problémák miatt – nem igazán érdemes különálló csapatokat létrehozni, néha szükség van rá. Amikor például három tankot kell három megvédendő ponton elhelyezni, muszáj leválasztani őket a szakaszukról. A leválasztásnak egészen sajátságos módja van, amit a legkönnyebben úgy tudunk megérteni, ha figyelembe vesszük, hogy minden egységnek tartoznia kell egy szakaszba. Egy-egy egységgel ugyan bármikor elkóborolhatunk, de ha a szakaszának az ikonjára kattintunk, utána automatikusan felzárkózik. Ahhoz tehát, hogy ez utóbbi ne történjen meg, egy új szakaszt kell vele kialakítanunk. Az irányítópanelon Sarge tárgylistája alatt külön van egy "szakasz menü", melyben hat csapatnak van hely. A jobb gombbal rakosgathatjuk beléjük az egységeket, válogatni közülük pedig a bal gombbal lehet.

Az egyes katonáink különböző fegyvernemeket képviselnek. Mesterségük címere szerint a következőképpen oszlanak meg: sima gépkarabélyosok (belőlük van a legtöbb), gránátosok,


Ezzel az eszközzel kellett volna kezelgetni kicsit a játék szerzőit


Az előző képaláírás törölve: inkább ezzel!

bazookások, lángszórósok, és aknavetősök. Hogy melyik fegyvernemet hol, és hogyan érdemes használni, gondolom felesleges részletezni. Csak az aknavetőre térnék ki külön, mert annak az irányítása elég rendhagyó. Nem elég irányba állni vele, utána a lövedék ívét egy, a tűzvonalon ide-oda futó csúszka segítségével kell pontosan eltalálni.

A katonáink vérmérsékletét az irányítópanel legalsó ikonjaival határozhatjuk meg. Az A, mint Attack annyit tesz, hogy mindenkire rátámadnak, és akár üldözik is az ellent. A D, mint Defend a védekezést jelent: a katonáink mindenáron megvédik az állásukat. Az S-sel, ami Stand Fire-nak felel meg, amennyire lehet, észrevétlenek maradhatunk, mert embereink csak akkor lőnek vissza, ha támadás érte őket. Végül ha sietünk valahova, a H, azaz Hold fire parancsot kell kiadnunk, mert ilyenkor meg senki sem fog leállni viszonozni az ellenség tüzét. Utóbbi egyébként már csak azért is hasznos, mert amúgy a katonáink teljesen reménytelen küzdelembe is belebocsátkoznak – értsd: puskával mennek tank ellen. Igaz, néha az ilyen kamikaze megmozdulások sikerrel járnak, mert a mesterséges intelligencia olyan páratlan helyzeteket képes "kiokoskodni", hogy míg a puskásunk egyesével fogyasztja le a tank 800 pontos páncélját, addig a tank lövege folyamatosan mellétrafál...

A játékok játékszerei

Ahogy a korábbi részekben, a terepen itt is a ládák jelentik a felvehető extrákat, amiket azonban sajnos csak Sarge tud begyűjteni. (Kivéve az ezüst színű elsősegélyládákat, mert azok azonnali gyorssegélyt biztosítanak az egész csapat számára.) Minthogy pedig csak a főhősünknek van tárgylistája, egyszerre maximum hat tárgy lehet nálunk. Bár ha jobban belegondolunk: csak öt, mert a puskát kénytelen-kelletlen mindig magunknál kell tartani. Amúgy különböző fegyvereket, plusz elsősegélyládákat vehetünk fel. (Ha netán valami feleslegessé válik, azt akár el is dobhatjuk.) A fegyverek között akad néhány új is, úgymint az időzített bomba, vagy a mesterlövészpuska. Utóbbival értelemszerűen jóval pontosabban és messzebbre célozhatunk. Vannak aknák is, továbbá mivel az ellenség is aknásít, találhatunk fémkereső detektort is. Végül élvezkedhetünk néhány olyan fegyverrel is, amik a való világból valók, és amik a játékok világában amolyan szuper fegyvereknek számítanak. Mondjuk egy légycsapóval csapkodhatunk, vagy épp egy nagyítólencsével olvasztgathatjuk az ádáz műanyag ellenséget.

A járművek sem lettek hanyagolva, sőt – ahogy azt a történet megkívánta – a teherautókból, tankokból, hajókból álló géppark kibővült néhány új járgánnyal is. A ki-beszállás viszont ismét egy olyan része a programnak, ami mellett nem mehetek el pár kevéssé jó szó nélkül. Képzeljük csak el a következőt: van egy hat főből álló csapatunk, amiből 4 embert egy teherautóba zsuppolunk be, kettőt pedig egy dzsipbe. Vagy legalábbis így tervezzük. Merthogy ez utóbbi kettő az istennek sem akar a dzsipbe befáradni. Hogy miért? Fogalmam sincs. Persze sejtem. Hogy a Windows egyik kedvenc üzenetét idézzem: szabálytalan műveletet hajtottunk végre. Mivel a programozók nem számítottak erre a lépésünkre, kénytelenek vagyunk külön kijelölni az embereinket, és úgy beülni abba a nyavalyás dzsipbe, majd csak utána vehetjük át újra a teljes szakasz irányítását.

A járművek irányítása amúgy megegyezik a gyalogos katonákéval. Még abban is, hogy előszeretettel fennakadnak egymáson. Sőt "bónuszként" még a falnak ütközve is sokszor beragadnak.

Játék csak csalóknak

Nos, akkor csináljunk egy rövid leltárt! Az eddig leírtak alapján a következőket konstatálhatjuk: új játékfigurák, új világok, új fegyverek és járművek. Ezek azonban tulajdonképpen mind egy dolognak köszönhetők: az új történetnek, ami szerintem a minimum. Az új irányítópanel sem tett rám különösebb hatást. Noha a szakaszok igazgatása most ésszerűbb, azt nem mondanám, hogy kevésbé bonyolult, sőt...

Továbbfejlesztették a multiplayer módot, mely 13 egyedi pályával és egy sereg választható játékmóddal büszkélkedhet – sima deathmatcheken kívül területfoglalás és zászlószerzés különböző módozataival, plusz azok keverékével. A multiplayer mód tehát valóban jobb lett. Kár, hogy a játék jellegéből adódóan ez mégsem olyan fontos. Ha valaki felmegy a hálóra, kötve hiszem, hogy pont az Army Men in Space-szel fogja a telefonszámláját gyarapítani.

A grafika továbbra is 256 színű, csakúgy, mint két évvel ezelőtti első epizódban – pedig már akkor sem számított kiemelkedőnek. De legalább most már nem erőltették a terepasztalos pályákat, s így nagyrészt a való világ tárgyai között zajlanak a csaták. Egy átlagos ház kertjében, majd annak szobáiban harcolunk, s majdnem minden "interaktív". Minden felrobbantható, látszanak a sérülések, és elvétve még használható háztartási gépek is akadnak. Ilyen például a porszívó, ami bekapcsolt állapotában beszippantja az embereinket.

Hasonlóképpen emelik a hangulatot a játékot kísérő zajok is. A speakerjeink révén korrekt robbanások "rázzák meg" a szobánkat, és kissé idegesek leszünk, amikor egy harsány hahotával nyugtázza az ellen, amikor elkéstünk a túszmentéssel. A meghalásokat és a közjátékokat bemutató videók is egész pofásak, s még humorosak is, csak nagyon kevés van belőlük.

Az Army Men in Space tehát nagyjából ugyanolyan, mint a többi, leszámítva, hogy jóval nehezebb. Ez utóbbi nem szokot különösebben nagy baj lenni egy "stratégiai" játéknál, de most vált előnyére. Sőt, szerintem kifejezetten rosszat tett neki. Én mondjuk orvosoltam a problémát, és nem átallottam cheateket használni. (A Csal a Zsuzsában megtaláljátok őket.) Bár az önkontrollt biztosan jól lehet nélkülük gyakorolni. Aki esetleg még menet közben kidőlne, az levezetésképpen a játékhoz mellékelt műanyagfigurákkal lazíthat...

V.Z.





Érdekes, hogy egy 3DO-játékban nem egy PlayStation a természeti akadály, hanem egy 3DO



A műanyag katonákat kékre-zöldre verik az űrből jött Piroskák

Rokon lelkek

Army Men 2
A rettenetes plasztik Wehrmacht kalandjainak második felvonása, amely egy konyhaasztalról indult hódító körútjára. A mosogatóba, a spájzba, majd a WC-be. (ld. 576 99/6 – 70%)

Small Soldiers
A nagysikerű mozifim kissikerű játékátirata, ami talán csak PlayStationön aratott szellentésre emlékeztető visszhangokat, midőn egy szaklap hirtelen felindulásból "real-time stratégiának" nevezte a jeles művet. (ld. 576 '99/11 – 49%)

külcsín/belbecs

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

summa summarum

Élvezhetetlenebb, mint az elődei, pedig aztán ebben a tekintetben azok sem voltak piskóták

végítélet

53%

3D FROGMAN

★ Békaperspektíva

Kinek ne szerepelne titkos elfojtott vágyai között, hogy egyszer egy gyönyörű, kövér kecskebéka szemével tekintsen rá erre a szomorú világra? (Nekem speciel nem, na de ki vagyok én ahhoz, hogy messzemenő következtetéseket vonjak le a teljes emberi faj kollektív tudatalattijában rejtőző titkos vágyakról?!) Innentől tekintsük is axiómának, hogy az ember, mint metafizikai entitás, tulajdonképpen csak egy lépcsőfok a darwini evolúció rögös útján a csodálatos kiteljesedés, a békává válás felé. Ha ezt a tételt sikerült egyeztetni a mindenkori világnézetünkkel, máris az elvonókúra legnehezebb pillanatait szenvedő heroinista felcsillanó tekintetével vethetjük rá magunkat a galaxisszerte ismert Galaxy Software nagyszerű termékére, a 3D Frog Manre, ami a fentebb tárgyalt Nirvánaszerű állapotba juttatja el a gyengébb jellemeket mindenféle különösebb megvilágosodás és egyéb földöntúli dolgok megtapasztalása nélkül. Egy bazi nagy zöld béka életének zűrős perceit élhetjük át egy 3D-s Pac-Man világában, míg ránk nem köszöntenek a boldog békaidők a hiscore lista élén.



Ez a krecsó szemlátomást gólyának néz engem



A szuperbéka brekkenetes sebességgel nyeli a 3 kilós vízcsöppeket

A békaként reinkarnálódott Pac-Man 30 pályán keresztül nyeli az ezúttal katicabogarak, gusztusos kis férgek, és egyéb tradicionális béka-táplálékok formájában tetszelgő, pontszámot jelentő bogyókat, ellenfelei pedig gonosz szellemek képében hozzák a frászt a halált megvető bátorságú játékosra. Naná, hogy ellenük is van orvosság, amit az itt-ott feltűnő cseresznyék testesítenek meg: ha egy ilyet lenyelünk, rövid időre szellemirtó szuperbékává válunk, ami a békalét ritka, de igen kellemes pillanatai közé tartozik. Mivel a nyolcvanas évek hagyományos Pac-Man játékaihoz képest a program egy dimenzionyit gazdagodott, a szokásos játékélmény mellett elképesztő újdonságok sokkolják a derék felhasználót, például tudunk ugrálni, ami egy békától mondjuk a minimum rendszerkövetelmények része, de Pac-Mantől nem szoktuk látni. További gyönyörűség (már-már kalandjátékelem), hogy a pályákon találhatunk zárt ajtókat, s hozzájuk tartozó kulcsokat, melyeket az interaktivitás mindent elborító hullámai közt nekünk kell összepárosítanunk.

Ugyan a 3D Frog Man grafikája és hangjai finoman fogalmazva is a béka alfele alól tekingetnek felfelé a C64-emulátorok által produkált audiovizuális gyönyörök csúcsainak irányába (bár egy 320*200-as ablakban már egész tűrhető a látvány, és nem is takar el sokat a Netscape-ablakból), és intellektuális kihívás szempontjából sem egy Mount Everest a program, de a maga béka-tegóriás mivoltában és budget árán kicsiny gyermekeknek egy kedves, egyszerű, és szórakoztató játék lehet. Még mindig sokkal jobb, mint ha a Cartoon Network valamelyik idióta rajzfilmjével pusztítaná az agysejtjeit a kölök!

MARY KING' S RIDING STAR

★ Minden jó, ha ló a vége!

Ilyen címmel az ember valami űrben játszódó csodát, de legalábbis egy Stephen King-feldolgozást várna, de ez valami sokkal jobb: egy igazi, hamisítatlan ló-szimulátor, valamint -szerepjáték! Főszereplőink ketten vannak, egy kb. tíz éves vörös hajú, ám még ezt is meghazudtolóan idegesítő lányka, és maga a ló, aki talán a Beatles dobosától örökölt elképesztő ritmusérzékéről elnevezvén Star néven fog megmaradni az örökkévalóságnak (én mondjuk a Diab Ló adományoztam neki, de erről az örökkévalóság nem volt hajlandó tudomást venni). A játékban a már a The Simsben ismegcsillogtatott hétköznapi élet-szimuláció soha nem tapasztalt mélységeiben vájkálhatunk, ami az istálló környékén végrehajtandó szupertitkos küldetésekben csúcsosodik ki. A lónak például adhatunk enni és inni, illetve kizavarhatjuk a rétre szaladgálni, miközben mi az istálló takarításának felemelő rituságyakoroljuk. Sajnos az interaktivitás nem teng túl, mert minden eszközt kizárólag a rendeltetési céljának megfelelően lehet használni, így mindenképpen kimaradunk abból az élményből, amit a ló gereblyével és lapáttal történő fenyítése jelent. Ehelyett viszont elmélyülhetünk a derék négylábú különféle fésűkkel és kefékkel való kozmetikai jellegű terrorizálásában – ez roppant komoly dolog, nem csoda, hogy a kézikönyv is egy teljes oldalon fejtegeti a ló kefélésének (sic!) fortélyait. Ha minden istállói melóval végeztünk, és a paripa négy tulajdonságát jelző csíkok (hoppá, az RPG-elemek!) már-már kiütik a monitor oldalát, nekiveselkedhetünk a ló életének értelmét jelentő versenyeknek. A bőség zavarával küszködve mindjárt három típusú viadalt vívhatunk a konkurensekkel, ami leginkább az átugrálandó akadályok mennyiségében és minőségében különböznek. A szimuláció igen kifinomult, tudunk sebességet váltani (egy korszerű, automata váltós, négysebességes hátast kapunk, hátramenet nincs benne, cserébe viszont a kuplungot sem kell nyomogatni), valamint kanyarodni, és ugratni, amire komoly szükségünk is lesz, lévén a ló természetes adottságainál fogva nem igazán Carmageddon-kompatibilis jószág. Ha sikerült aránylag kevés természeti kár okozásával, és a diszkvalifikálás szégyenteljes esetét elkerülve végigmenni három pályán, visszakerülünk az istállóba, ahol folytathatjuk az istálló-takarítással egybekötött lómenedzselési kurzust, majd újabb versenyek, és ez így megy, míg világ a világ, de legalábbis amíg tízszer három kemény verseny után megkoronázzák a szuperbajnokot. Az izgalmakat tovább fokozandó nem maradt el a többszemélyes játék lehetősége sem (akár az Interneten is, ami ezzel már igazán kiérdemelte a világháLÓ nevet), ahol igazán egyedi újításként megpróbálkozhatunk akár az egyszemélyes multiplayer kemény kihívásával is – a sikerélmény garantált! Száz lónak is egy a vége: aki netán valami gyerekkori traumából visszamaradt szövődmény miatt nem érzi teljesnek az életét egy lószimulátor nélkül, nem fogja magát lóvá tenni, ha lóhalálában meglovasít egy ilyet valahonnan.



Nemhiába vagyunk lovas nemzet: magabiztosan veszem az akadályt



Full-extrás Ráró: 4 speed, napfénytető, bőrülés, fehér lökésgátlók

CRAZY DRAKE

★ A gyíkba oltott kacsa és egyéb genetikai anomáliák

Hiába, öregszem. Pedig első hallásra nem is tűnt olyan bonyolultnak a feladat, miszerint aranyos kis játékokról kéne fél oldalakat írkálnunk. Az idő előrehaladtával aztán kezdett orosz-rulett hangulatot ölteni a bohókás kis lovacskáktól, korcsolyázóktól, békáktól és cuki kis szupermen-jelmezes kacsáktól hemzsegő dobozok elosztása. Ez utóbbi végül is rám maradt, így aztán szembesültem az örök problémával: mit lehet írni egy platformjátékról? A Crazy Drake ugyanis – dacára a "19 cool levels" és "6 zany moves" feliratoknak – nem sokban különbözik a jó öreg, Amigás platformjátékoktól. Ez mondjuk nem baj, mivel annak idején az ifjú és naiv tj igen vidám perceket töltött el efféle debilségek előtt görnyedve. Úgy is fogalmazhatnék, hogy rég letűnt ifjúkorom vidám pillanatai köszöntek vissza, bár a vállam fölött mókusszerű hangokat hallató Hancu ezt minden bizonnyal költői túlzásnak minősítené. Mentségemre legyen mondva, hogy a program a fiatalabb korosztályok igényeit igyekszik kielégíteni – 14 év fölött nagyjából egy sajtreszelő élvezeti szintjével bír. Ez alatt viszont egész kellemes darab, bár egyértelmű bizonyítékokat erre nézve nem sikerült szereznem. Tűrhető grafika, egyszerű kezelés és játékmenet – mi kell még a boldogsághoz?



Superman távoli rokonát vidám dolgok várhatják odafenn

Na igen, a játékmenet... hát erről túl sok mondanivalóm nincs is. Adott egy kacsa, aki misztikus okoknál fogva (inkább nem zaklatom Gutenberg szellemét a kerettörténetet részletes taglalásával) aranytojásokat gyűjtöget egy méretes pályán. Lehet ugrálni, kapaszkodni, mászni, köteleken lengedezni, jó nagyokat zakózni és legfőképp géppisztolyozni. Hősünk ugyanis teljesen kacsátlan módon a hápogásnál határozottabb módon is kifejezheti nemtetszését a történések miatt. Néha bombákat hajigálhat a népes csoportokban támadó gülüszemű űrlényekre/egyiptomiakra/lepkékre, emellett tud még ugrálni, mászni, köteleken lengedezni... vagy ezt már említettem volna? Bülbülhangú főszerkesztőnk külön a lelkemre kötötte, hogy a Crazy Drake-ről valami "felhőtlen boldogságtól sugárzó, könnyed hangvételű kis ismertetőnek" kell születnie. No comment, a gazember úgyis kihúzná (amúgy imádom a kis jelzős szerkezeteit).

No, fortélyos újságírói fogásaimnak hála el is érkeztem e szösszenet végére. Mentségemre legyen mondva, hogy erről a játékról túl sok értelmes dolgot aligha lehet írni. Platformjáték. Pont. Gyerekeknek. Pont. Az más kérdés, hogy efféle anyagok nem sűrűn szoktak a PC-s játékok vértől egyre iszamosabb palettáján feltűnni. Én mondjuk ettől a ténytől még nem szoktam sikítva, átizzadt takarók között felriadni, de a fiatalabbak számára egész kellemes perceket szerezhetnek az efféle programok, ha az ősök nem szeretik, hogy a gyermek hentest játszik. Így a Crazy Drake is, ami a maga műfajában egész élvezhető darab, ráadásul a havi zsebpénzből is elérhető budget kategóriában nem kell Diablo2-kre számítani. (Szerencsére most is sikerült valahogy ide keverednem!)



Walk like an Egyptian?

MICHELLE KWAN'S FIGURE SKATING

★ "Hogy ez a kis Poetzsch mekkorát nőtt tavaly óta!"



Donna Tonna, a jégmezők lovagja feltápászkodik



Jááááj, de borzasztó látvány! Pedig ez még nem is a Hancu arca

Kevesen tudják rólam, hogy nagy szakértője vagyok a téli sportoknak, azon belül a műkorcsolyának meg különösen. (Egy főszerkesztőnek mindenhez értenie kell.) Bohó ifjúkorombban ugyanis anyámnál szent szokásban volt, hogy a különféle EB-k és VB-k ideje alatt meredten bámulta az ordító tv-t, így tehát jóvoltából önkéntelenül is napra készen követtem a sportág eseményeit. Igazán akkor kezdtem el érdeklődni e sport iránt, amikor a hetvenes évek végén Gyulai István a bevezetőben említett remekmívű megszólalással konferálta fel Annete Poetzsch, az NDK sokszoros világ- és európa bajnokának szabadon választott gyakorlatát... Később aztán szerencsém volt Katarina Witt egy-két beugrós ülőforgásához, és ez tovább erősítette meggyőződésemet, hogy ez a sportág komoly erotikus töltettel bír. (Csak minek ehhez a korcsolya?) Deer Huntereken és hasonló erdőkerülő-szimulátorokon edzett lelkemet azért igen megrázta, amint megpillantottam jelen vizsgálódásunk tárgyát. Na ne! Csak nem azt akarják mondani, hogy ha virtuálisan is, de most már én is flitterektől csillogó miniszoknyában perdülhetek ki a jégre?! Saját lábúlag szúrhatok le két-három Rittbergert?! Ugorhatok Salchowot meg Axelt?! És még ki se töröm a lábamat?! Már volt értelme élni! Ha nem is egészen erről van szó, de legalábbis valami hasonlóról. A program ugyan nem egészen játék, de mindenesetre játékos. Kezdődik a dolog azzal, hogy az ember saját maga állíthatja össze a karakterét: fertelmes színű ruhákat adhat rá, testfelépítést kreálhat neki (nyilván az otthon duzzogó pufók lánykákra is gondolhattak, mert nekem már elsőre sikerült egy vízilovat összehozni), mi több: arcnak be lehet importálni külső textúrákat is, így Hancu igazolványképe jó kezekbe került). A következő lépés a kűr zenéjének kiválasztása, amelyek között már eleve szerepel néhány komolyzenei klasszikus és popsong, de némi turpissággal azért meg lehet vele etetni a Rammstein Bück dich!-jét is. A továbbiakban a program összeállítása következik, ahol a sportágban előforduló szinte összes nyitó- és záromozdulat, átkötő elem na és persze ugrás között szemezgethetünk. (Bár hiányoltam a Billmann-piruettet!) Megpróbálhatunk nyílt törést is előidézni figuránkon, de nem fog menni, lévén a játék vigyáz arra, hogy ne akarjak terpeszből Salchowot ugrani, és legnagyobb fájdalmamra nem sikerült nekivezetni a lánykát a palánknak sem. A készülő kűrt folyamatosan csiszolgathatjuk, majd egy szép napon elérkezik a felemelő pillanat: bemutatjuk az arénában. Ez ugyan tök üres, de a versenylázban ilyen apróságokra úgysem lehet odafigyelni. Az egészben az a baj, hogy a koreográfia szintjén majdnem ki is merült a ténykedés: kűr közben csak az ugrásoknál van némi interaktivitás, amikor is az ide-oda rohangáló nyilat kell a megfelelő pillanatban megállítani, hogy ne taknyoljunk el. Így tehát ez a játék elsősorban azért jelenhetett meg, hogy az otthon unatkozó hugi is próbát tehessen a géppel, ha öcsi leszállt a Quake-ről. A kemény munkáért mindenképpen kárpótolni fogja őt az időnként felharsanó vastaps, részemről pedig soha el nem múló hálával gondolok a román pontozóbíróra, aki egy alkalommal 4.4-et adott a kűrömre (bár az is lehet, hogy csak a művészi hatásom volt ily jó).

CSAL A ZSUZSA!



(...de a többiek is!)

The Sims

Játék közben (Élő módban) nyomjuk le a Ctrl Shift C kombinációt, így zöld utat kapunk az alábbi csalások használatához:

klapaucius
plusz ezer pénz
water tool
a házunk köré takaros kis óceán kerül
sim speed <szám>
ahol <szám> –1500 és +1500 közötti szám, és ez a játék sebességének finomhangolása
grow grass <szám>
ahol <szám> 1 és 150 közötti szám, a kertünkben a fű megnő
!
a legutóbb használt cheatet viszi be még egyszer.

Ha egyszerre akarunk több kódot bevinni, válasszuk el ; karakterrel őket. Ha például ötezer pénzre lenne szükségünk, először írjuk be a **klapucius** kódot ezerért, majd a **! ; ! ; ! ; !** kóddal újabb négyezret szerezhetünk.

Némi pénz takaríthatunk meg, ha csak akkor fizetjük ki a számláinkat, amikor a már következő is megérkezett (látszik a postaládán) – ekkor a program úgy veszi, hogy a frissen érkezettet is kifizettük, ezzel a módszerrel elég minden második számlánkra pénzt pazarolni.

Soldier of Fortune

Ha a programot a **+set console 1** paraméterrel indítjuk, játék közben lehetőségünk nyílik a konzol elérésére (~ billentyű), és ott a következő cheatek aktiválásához:

God
isten mód
Noclip
falon átjárás
Notarget
láthatatlanság
timescale .4
lassú mozgás
givemoretutorial
megkapjuk a .44-es kaliberű pisztolyt
givesnipertutorial
megkapjuk a mesterlövészpuskát
SPAWN ITEM WEAPON <fegyvernév>
Megkapjuk az adott fegyvert.
A fegyverek nevei:
assault rifle
machinegun
pistol
pistol2
rocketlauncher
sniper rifle
shotgun
SPAWN ITEM AMMO <lőszer neve>
Feltölti a készleteinket az adott lőszerből
A lőszerek nevei:
auto
rocket
shotgun
pistol
pistol2
SPAWN ITEM EQUIP <felszerelés neve>
Megkapjuk az adott tárgyat
A felszerelési tárgyak nevei:
armor
c4
flashpack
grenade
light goggles

Madden NFL 2000

Ha sikerrel megcsináltuk a Madden Challenge-et, az alábbi kódok válnak aktiválhatóvá:

Painful
A sérülések komolyabbak lesznek
Nopicks
Nem lehet szerelni a játékosokat
Qbintheclub
Hibátlanok lesznek az átadásaink
Itsinthegame
Az EA fantázia-stadionjában játszhatunk
Mojo
A '60-as évek csapatával játszhatunk
Sideburns
A '70-es évek csapatával játszhatunk
Killerjoke
A játékosok bohócokká válnak
Phalanx
A játékosok római légiósokká válnak
Industrials
A játékosok robotokká válnak
Wearethegame
Az EA Sports csapatával játszhatunk
Drbenway
A Chargers '81-es csapatával játszhatunk

Ha a fej vagy írás dobás alatt lenyomjuk a spacet, mindig mi nyerjük a sorsolást!

Metal Fatigue (demo)

Nyomjuk le az F8-et küldetés közben és két percre a teljes térképet megkapjuk – igaz, az ellenfél is...
Nyomjuk le az F11-et küldetés közben és minden sérült egység meggyógyul (az ellenségesek is)

Tzar

Játék közben nyomjuk meg az Enter-t, a megjelenő szövegablakba gépeljük be az alábbi szépséges karakterfüzért

hmprettypleasewithsugarontop

, amit erősítsünk meg egy újabb Enter-rel. Ezzel aktiváltuk a cheat módot, és innentől kezdve a fenti módszer szerint eljárva, a megfelelő kódok szövegablakba történő begépelésével az alábbi segítségeket kérhetjük:

hmpetleva
+ 10.000 minden nyersanyaghoz
hmdvaleva
+ 50.000 minden nyersanyaghoz
hmshowgrid
megjeleníti a térkép rácsozatát
hmreveal
Teljes térkép
hmnofog
Eltűnik a "fog of war"
hmbuildozer
Azonnali építkezés
hmresign
Játék elvesztése
hmnext
Következő pálya (csak hadjáratban)
hmgod
A kijelölt egységek sérthetetlenek lesznek

Rally Championship 2000

A következő kódokat a versenyzőnk neveként kell megadnunk (ha jól csináltuk, pittyenéssel nyugtázza a program a cheat bevitelét):

world class
Indulhatunk az A8-as bajnokságban
turbo challenge
Használhatjuk az A8-as autókat Single Race és Time Trial módokban
max power
Megkapjuk a Citroen WRC-t
arcade unlimited
Végtelen energia (csak Arcade módban)
throw me a bone
Megkapjuk a Citroen Saxo WRC-t
group b
mooserati
lambaaghini
spud car
precious things
furry dice
mf hotback
tree hugger
radio car
ezekkel különféle bónusz autókat próbálhatunk ki

Hype – The Time Quest

Menet közben lehet beírni a kódokat.

leben
Teljes életerő
druidik
Teljes varázserő

protek
A pajzs megjavítása
frik
100 Plastyk
littletroll
Visszaáll az életerő, ha épp nem csinálunk semmit
littlegogoud
Visszaáll a varázserő, ha épp nem csinálunk semmit
youngelf
+10 Kék nyílvessző
oldelf
+10 Piros nyílvessző
grolot
+1 mindenből a tárgylistánkon
toutundefi
A pajzs széttörése
tunnel
Kameraváltás halszemoptikára
pouletfrit
Bekerülnek a csizmák a tárgylistánkba
glittergold
Ingyen pénz
hermetik
Örök varázserő
houdini
Örök nyílvessző

Star Trek: Hidden Evil

Szimplán menet közben lehet a cheateket bevinni.

kirk
Istenmód
bones
Hypospray (elsősegély)
scotty
Az összes kulcs és kulcskártya
spock
Ugrás a következő küldetéshez

Army Men in Space

A játék közben nyomjuk le a backspace-t, majd fent a szövegbokszba írjuk be:

!throw me a frickin bone here

Ezzel aktiváltuk a csaló módot, ami után a következo kódok ugyanezzel a metódussal vihetok be.

!captain scarlet
Istenmód
!full monty
Isten mód és minden tárgy
!stay frosty
Erőpajzs Sargenak
!henry
30 Rovarirtó spray
!harsh language
20 Légycsapó
!here's a lockpick
Örök Napalm
!mib
Lézerpuska Sargenak
!this one goes to eleven
3 napalm Támadás
!scotty
3 fő galaktikus erősítés
!hey stifler
Örök ragasztó
!one time
3 Baseball-labda
!spiny norman
3 Kalapács
!let me down
Elfogy Sarge ereje
!pump me up
Steriod boost Sargenak
!roody-pooh
Örök légitámadás
!the meek
Vereség
!cut to the chase
Győzelem
!halloween
Zombivá változik az ellenség
!mona lisa
Véletlenszerűen beadott tárgy
!florence
Örök elsősegélycsomag
!johnny ricco
3 ejtőernyős
!peep show
3 felderítés
!heavenly glory
3 légi csapás
!yippee!!!
Mesterlövész puska
!penny
Örök M80
!hey dante
Örök Aerosol
!the sun
Örök nagyító
!i woke up this morning
9 kék álca
!no sunblock
9 barna álca
!incognito
9 szürke álca
!haunt haunt haunt!
10 bomba
!sprinkles
30 akna
!i like to keep this handy
Örök bazooka
!patty melt
Örök lángszóró
!you want some
Örök gránát
!no one expects
Ellenséges hordák megidézése
!italian job
Hatalmas robbanás Sarge körül
!its dark
Az összes ellenfél elrejtése a térképen
!door
Sarge átteleportálása a kurzorhoz
!there is no spoon
Az ellenfelek feltűnnek a térképen
!hello neo
Jobb fegyver
!oh behave
A barnák nem tudnak mozogni
!mojo
A barnák ismét mozoghatnak

Clans

Játék közben a [T] billentyűvel hozhatjuk elő a szövegablakot, ahol a következő könnyítéseket kérhetjük a programtól

/godmode
Sérthetetlenség
/nextlevel
Ugrás a következő szintre
/moregold
Plusz 100 arany
/spawn x
ahol x egy szám 0 és 80 között. Az X sorszámú tárgyból ad egyet. Mind a nyolcvanat most inkább nem írjuk le, tessék próbálkozni (na jó, a legerősebb és legfontosabb cuccok: 4, 9, 10, 15, 17, 31, 36, 41, 54, 59, 64, 74, 79, 80)

MIGHT & MAGIC VIII- táblázatok

A játékban fellelhető képzettségek és az oktatók listája

Képzettség	Szint	Tanító neve	Helyszín	Város	X	Y
Air Magic	Expert	Reshie	House of Reshie	Dagger Wound Islands	12214	10752
Air Magic	Grand	Cloud Nedlon	Nedlon's House	Plane of Air	16394	-13528
Air Magic	Master	Hollis Stormeye	Stormeye's House	Balthazar's Lair	-520	-6416
Alchemy	Expert	Tabitha Watershed	Watershed Cottage	Alvar	4385	21306
Alchemy	Grand	Ich	House of Ich	Dagger Wound Islands	-110690	-2728
Alchemy	Master	Kethry Treasurestone	Treasurestone Residence	Murmurwoods	-2111	-8379
Armsmaster	Expert	Norbert Slayer	Slayer Residence	Garrote Gorge	9308	-159
Armsmaster	Grand	Jasper Steelcoif	Steelcoif Hall	Regna	543	-3251
Armsmaster	Master	"Lasatin, the Scarred"	Lasatin's Hut	Dagger Wound Islands	-7511	18847
Axe	Expert	Herald Foestryke	Foestryke Residence	Garrote Gorge	9631	-7233
Axe	Grand	Garic Senjac	Senjac's House	Balthazar's Lair	-4570	-1484
Axe	Master	Jasp Hunter	Hunter's Hovel	Ravenshore	957	-3820
Body Building	Expert	Menasaur	Menasaur's House	Dagger Wound Islands	-7962	18363
Body Building	Grand	Mikel Smithson	Hovel of Greenstorm	Ironsand Desert	-9315	2547
Body Building	Master	Kenneth Otterton	Otterton Residence	Garrote Gorge	4428	-8499
Body Magic	Expert	Zevah Poised	Zevah's Hut	Dagger Wound Islands	-19323	7632
Body Magic	Grand	Critias Snowtree	Snowtree Residence	Murmurwoods	-2285	-15284
Body Magic	Master	Tugor Arin	Arin Residence	Garrote Gorge	10955	-8909

Képzettség	Szint	Tanító neve	Helyszín	Város	X	Y
Bow	Expert	Shivan Keeneye	House of Thistle	Dagger Wound Islands	-11086	-3249
Bow	Grand	Solis	Hall of Solis	Alvar	-5785	14386
Bow	Master	Oberic Nosewort	House of Nosewort	Ravenshore	4635	329
Chain	Expert	Tobren Forgewright	Forgewright Estate	Ravenshore	9402	2840
Chain	Grand	Seline Burnkindle	Burnkindle's Spoils	Regna	-1537	-761
Chain	Master	Halian Eversmyle	Eversmyle Hall	Alvar	-3885	14753
Dagger	Expert	Lori Vespers	Vespers Hall	Alvar	-4979	13855
Dagger	Grand	Karla Nirses	Nirses Loot	Regna	554	290
Dagger	Master	Jobber	Jobber's Home	Ravenshore	15208	-4939
Dark Elf Ability	Expert	Fedwin Dervish	Dervish Estate	Alvar	-3189	15359
Dark Elf Ability	Grand	Ton Agraynel	Agraynel Hall	Alvar	-3046	17185
Dark Elf Ability	Master	Lanshee Caverhill	Caverhill Estate	Ravenshore	19567	-7072
Dark Magic	Expert	Patwin Darkenmore	Darkenmoore Hall	Alvar	124	19448
Dark Magic	Grand	Sithicus Shadowrunner	Shadowrunner's Vault	Regna	1749	-4853
Dark Magic	Master	Carla Umberpool	House Umberpool	Shadowspire	-760	-12936
Disarm Trap	Expert	Chevon Wist	House of Ich	Dagger Wound Islands	-110690	-2728
Disarm Trap	Grand	Gareth Lifter	Lifter's Lockup	Regna	2718	-3972
Disarm Trap	Master	Kelli Lightfingers	House of Lightfinger	Alvar	-1401	17858
Dragon Ability	Expert	Ishton	Ishton's Cave	Garrote Gorge (Dragon Cave)	-6558	3799
Dragon Ability	Grand	Klain Scarwing	Scarwing's Cave	Garrote Gorge (Dragon Cave)	-6598	1446
Dragon Ability	Master	Erthint	Ithilgore's Cave	Garrote Gorge (Dragon Cave)	-2165	-2263
Earth Magic	Expert	Ostrin Grivic	House of Grivic	Dagger Wound Islands	2790	13907
Earth Magic	Grand	Griven	Griven's House	Plane of Earth	751	4414
Earth Magic	Master	Dorothy Sablewood	Sablewood Hall	Alvar	2324	20464
Fire Magic	Expert	Taren Temper	Temper Hall	Ravenshore	20855	-9737
Fire Magic	Grand	Burn	Burn's House	Plane of Fire	-18357	6812
Fire Magic	Master	Solomon Steele	Steele Estate	Alvar	1698	20949
ID Item	Expert	Kyra Sparkmen	Sparkmen Home	Alvar	908	19201
ID Item	Grand	Elzbet Roggen	Roggen Hall	Shadowspire	-4596	-12756
ID Item	Master	Eithian	Languid's Hut	Dagger Wound Islands	-12325	-3671
ID Monster	Expert	Tessa Maker	Maker Residence	Garrote Gorge	6418	-2123
ID Monster	Grand	Blacken Stonecleaver	Stonecleaver Hall	Ravenshore	15903	-11814
ID Monster	Master	Matric Keenedge	Keenedge Residence	Murmurwoods	-3143	-10439
Learning	Expert	Petra Mithrit	Mithrit Residence	Murmurwoods	-5197	-12990
Learning	Grand	Wanda Lightsworn	Lightsworn Residence	Garrote Gorge	5206	-6183
Learning	Master	Garret Mistspring	Mistspring Residence	Shadowspire	-8000	-13284
Leather	Expert	Thadin	Thadin's House	Dagger Wound Islands	12329	12306
Leather	Grand	Medwari Elmsmire	Talion's Hovel	Ironsand Desert	-12922	-1701
Leather	Master	Shamus Hollyfield	Hollyfield House	Balthazar's Lair	-2053	-7446
Light Magic	Expert	Archibald Dawnsglow	Archibald's Home	Ravenshore	6060	147
Light Magic	Grand	Aldrin Cleareye	Cleareye Hall	Regna	-1862	-2584
Light Magic	Master	Lunius Dawnbringer	Dantillion's Residence	Murmurwoods	-3480	-14042
Mace	Expert	Lisha Sourbrow	Townsaver Hall	Ravenshore	13817	-5001
Mace	Grand	Brother Hearthsworn	Hearthsworn Hovel	Ironsand Desert	-14680	-5637
Mace	Master	Robert Morningstar	Morningstar Residence	Garrote Gorge	8694	-7436
Meditation	Expert	Alton Putnam	Putnam's Home	Ravenshore	21098	-12451
Meditation	Grand	Lenord Nightcrawler	Nightcrawler Estate	Shadowspire	-9314	-15433
Meditation	Master	Gretchin Nevermore	House of Nevermore	Alvar	10762	20062
Merchant	Expert	Fishner Thomb	Isthric's House	Dagger Wound Islands	-18840	7255
Merchant	Grand	Raven Quicktongue	Quicktongue Estate	Ravenshore	18685	641
Merchant	Master	Fenton Iverson	Iverson Estate	Alvar	3943	16172
Mind Magic	Expert	Shane Krewlen	House of Krewlen	Alvar	-1882	18485
Mind Magic	Grand	Gilad Dreamwright	Dreamwright Residence	Murmurwoods	-1141	-14865
Mind Magic	Master	Barthine Lotts	Lott's House	Balthazar's Lair	-2516	-6981
Perception	Expert	Silk Nightwalker	Nightwalker Cottage	Alvar	-138	17694
Perception	Grand	Balan Suretrail	Suretail House	Balthazar's Lair	504	-1937
Perception	Master	Helga Steeleye	Steeleye Estate	Shadowspire	105	-15908
Plate	Expert	Bone	Bone's House	Dagger Wound Islands	-18224	7306
Plate	Grand	Seth Ironfist	Ironfist Residence	Garrote Gorge	8230	-6384
Plate	Master	Botham	Botham Hall	Ravenshore	19170	-14856
Regeneration	Expert	Kethric Tarent	Tarent Hovel	Ironsand Desert	-5628	2226
Regeneration	Grand	"Ush, the Many Tailed"	Ush's Hut	Dagger Wound Islands	14360	2666
Regeneration	Master	William Sampson	Sampson Residence	Murmurwoods	-1749	-9937
Repair Item	Expert	Evander Lotts	Lott's Family Home	Ravenshore	3719	-1467

Képzettség	Szint	Tanító neve	Helyszín	Város	X	Y
Repair Item	Grand	Quethrin Tonk	Tonk Residence	Murmurwoods	-5067	-9136
Repair Item	Master	Quick Jeni	Jeni Residence	Garrote Gorge	13643	-1132
Shield	Expert	Qillian Moore	Moore Cottage	Alvar	-3725	17266
Shield	Grand	Peryn Reaverston	Reaverston Residence	Garrote Gorge	11532	-6126
Shield	Master	Sheldon Nightwood	Nightwood Estate	Shadowspire	-5172	-17354
Spear	Expert	Matric Townsaver	Townsaver Hall	Ravenshore	13817	-5001
Spear	Grand	Yarrow	Long-Tail's Hut	Dagger Wound Islands	10841	12856
Spear	Master	Ashandra Withersmythe	Withersmythe Estate	Alvar	-6038	12282
Spirit Magic	Expert	Straton Hawthorne	House of Hawthorne	Ravenshore	14160	-13308
Spirit Magic	Grand	Lasiter Ravensight	Ravensight Residence	Murmurwoods	-21	-13155
Spirit Magic	Master	Bethold Kern	Kern Residence	Garrote Gorge	12135	-622
Staff	Expert	Puddle Thain	Puddle's Hovel	Ravenshore	8205	2965
Staff	Grand	Tristen Stillwater	Stillwater Estate	Shadowspire	3164	-12336
Staff	Master	Celia Stone	Stone's Hovel	Ironsand Desert	-11827	-4335
Sword	Expert	Loudrin	Loudrin House	Ravenshore	7011	-7354
Sword	Grand	Miyon Dragontracker	Dragontracker Hall	Regna	3384	-667
Sword	Master	Jaycin Cardron	Stormlance Residence	Garrote Gorge	8526	-8987
Vampire Ability	Expert	Flynn Shador	House Shador	Shadowspire	-4819	-15892
Vampire Ability	Grand	Payge Arachnia	House Arachnia	Shadowspire	-8590	-14300
Vampire Ability	Master	Douglas Dirthmoore	Dirthmoore Cottage	Shadowspire	-8437	-16657
Water Magic	Expert	Ulbrecht Pederton	Pederton Place	Ravenshore	6105	2171
Water Magic	Grand	Black Current	Black Current's House	Plane of Water	-10167	19973
Water Magic	Master	Gregory Mist	Hovel of Mist	Ironsand Desert	-8703	809

A hajók menetrendje

Város	Hajó neve	Vasárnap	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat
Dagger Wound Island	The Windling	Ravenshore	Ravenshore	Ravenshore	Ravenshore	Ravenshore	Ravenshore	Ravenshore
Ravage Roaming	Mist	-	-	Ravenshore	Shadowspire	Ravenshore	-	Ravenshore
Ravenshore	The Dauntless	Regna	-	Dagger Wound	-	Dagger Wound	-	-
Ravenshore	Wind	-	Ravage Roaming	-	Shadowspire	-	Ravage Roaming	-
Regna	Spindrift	Ravenshore	Ravenshore	Ravenshore, Dagger Wound	Ravenshore -	Ravenshore, Dagger Wound	Ravenshore	Ravenshore
Shadowspire	Smoke	-	Ravage Roaming	Ravenshore	-	Ravenshore	Ravage Roaming	Ravenshore

A karavánok menetrendje

Város	Vasárnap	Hétfő	Kedd	Szerda	Csütörtök	Péntek	Szombat
Alvar	Garrote Gorge	Ravenshore	Shadowspire	-	Garrote Gorge	Ravenshore	-
Garrote Gorge	Arena	Ravenshore	Shadowspire	Alvar	-	Ravenshore	-
Ironsand Desert	Shadowspire	Alvar	-	Shadowspire	Ravenshore	-	Ravenshore
Ravenshore	Garrote Gorge, Arena	Alvar	-	-	Shadowspire	-	Alvar
Shadowspire	Garrote Gorge	Ravenshore	Ironsand Desert	Ravenshore	-	-	Ironsand Desert

Obeliszkek és átjárók a négy őselem síkjára

Obelisk#	Üzenet	Város	X	Y
1	theunicornkin	Garrote Gorge	-19121	20541
2	gholdsold	Regna	21702	602
3	thornskey	Ironsand Desert	13084	9298
4	amonghiss	Ravage Roaming	-19669	-11706
5	ubjectsap	Alvar	8451	3747
6	pearswhil	Murmurwoods	-20689	18993
7	ethesunsh	Ravenshore	16760	21520
8	inesonmid	Shadowspire	19256	4665
9	summerday	Dagger Wound Island	20862	20454

Helyszín	Város	X	Y
Enter the Balthazar Lair	Ravage Roaming	-10882	-9063
Enter the Dragon Cave	Garrote Gorge	6210	12443
Enter the Plane of Air	Murmurwoods	-393	21961
Enter the Plane of Earth	Dagger Wound Island	19789	-14596
Enter the Plane of Fire	Ironsand Desert	21186	20208
Enter the Plane of Water	Ravage Roaming	-22146	2929
Oracle	Ravenshore	12203	21190



FINAL FANTASY VIII- táblázatok

SPell Junction táblázat

Magyarázat: Az alábbiakban azt foglaltuk össze, hogy az egyes varázslatokat a karakter skilljeihez rendelve egy darab varázslat mennyivel növeli az adott skillt. Mivel egy varázslatból összesen 100 db lehet egy karakternél, pl a maximális mennyiségű Aura 3400 ponttal dobja meg a HP maximális szintjét. Ahhoz, hogy egy varázslatot hozzárendelhessünk egy tulajdonsághoz, a karakternél levő GF-ek valamelyikének ismernie kell a képességet (HP-J, Str-J, stb.) Ha a junctionölt tulajdonságokat harcban használjuk, akkor természetesen azonnal hatással lesz az adott értékekre is.

Varázslat	Funkció	HP	Str	Sta	Mag	Spr	Spd	Eva	Hit	Luck
Aero	Közepes erejű támadás levegővel, repülő cuccok ellen nagyon jó	3	0.17	0.1	0.16	0.1	0.2	0.08	0.22	0.15
Aura	A karakter akkor is üthet limitet, ha 20%-nál magasabb a HP-je. Nagyon fontos!	34	0.7	0.22	0.24	0.24	0.1	0.02	0.5	0.4
Berserk	A karakter folyamatosan csak Attack parancsot csinál, a többi nem használható	3	0.13	0.08	0.14	0.08	0.05	0.02	0.04	0.03
Bio	Közepesen erős Life Magic, a megmérgezett ellenfélnek folyamatosan fogy a HP-je	7	0.24	0.15	0.24	0.15	0.05	0.02	0.04	0.04
Blind	A karakter megvakul, támadásai legtöbbjét el fogja hibázni	1	0.06	0.05	0.12	0.1	0.03	0.02	0.3	0.02
Blizzaga	3. szintű támadó Ice Magic	14	0.3	0.16	0.3	0.16	0.14	0.04	0.2	0.14
Blizzara	2. szintű támadó Ice Magic	2	0.15	0.08	0.15	0.08	0.12	0.04	0.16	0.12
Blizzard	1. szintű támadó Ice Magic	1	0.1	0.04	0.1	0.04	0.08	0.03	0.1	0.08
Break	Kővé változtatás (Petrify)	10	0.2	0.2	0.34	0.35	0.1	0.04	0.1	0.12
Confuse	A hagyományos Berserk: a karakter véletlenszerűen támad barátot/ellenséget	7	0.22	0.18	0.28	0.18	0.18	0.04	0.08	0.08
Cura	+1000 HP gyógyítás	5	0.08	0.28	0.08	0.28	0.04	0.02	0.03	0.03
Curaga	+3000 HP gyógyítás	22	0.2	0.65	0.2	0.65	0.1	0.04	0.1	0.1
Cure	+300 HP gyógyítás	2	0.04	0.15	0.04	0.15	0.03	0.02	0.02	0.02
Death	Nagyon erős támadó Life Magic: a célpont azonnal meghal - ha sikerül	18	0.22	0.22	0.38	0.58	0.1	0.04	0.1	0.38
Dispel	Eltávolít egy pozitív varázslatot a célpontról	10	0.12	0.38	0.16	0.6	0.08	0.04	0.08	0.14
Double	Duplázás: egy körön belül két Magicet is lehet használni	2	0.15	0.06	0.18	0.06	0.1	0.03	0.4	0.02
Drain	Az ellenfelen sebzett értéket a karakter saját gyógyítására használja	4	0.13	0.3	0.2	0.24	0.06	0.02	0.05	0.04
Esuna	Minden negatív mágikus effekt és státuszt leszed a karakterről	5	0.06	0.36	0.12	0.36	0.03	0.02	0.03	0.1
Fira	2. szintű támadó Fire Magic	2	0.15	0.08	0.15	0.08	0.12	0.04	0.16	0.12
Firaga	3. szintű támadó Fire Magic	14	0.3	0.16	0.3	0.16	0.14	0.04	0.2	0.14
Fire	1. szintű támadó Fire Magic	1	0.1	0.04	0.1	0.04	0.08	0.03	0.1	0.08
Flare	Nagyon erős (de ritka) Fire Magic	32	0.56	0.26	0.44	0.26	0.12	0.03	0.26	0.12
Float	Lebegtetés, Earth elementál ellen igen baráti a hatása	5	0.08	0.15	0.08	0.15	0.16	0.04	0.12	0.2
Full-Life	Életre keltés maximális HP-vel	48	0.2	0.8	0.2	0.85	0.08	0.04	0.08	0.2
Demi	Nagyon erős Space Magic, az aktuális HP negyedét leveri	16	0.34	0.18	0.36	0.18	0.12	0.04	0.14	0.1
Haste	A karakter sebessége a duplájára nő	5	0.12	0.16	0.2	0.2	0.5	0.08	0.1	0.1
Holy	Nagyon erős Space Magic, halhatatlanok ellen ideális	38	0.55	0.28	0.45	0.48	0.1	0.07	0.24	0.14
Life	Életre keltés 10-15% HP-vel	12	0.08	0.5	0.1	0.5	0.04	0.02	0.03	0.04
Meltdown	Közepesen erős Fire Magic	15	0.24	0.8	0.2	0.2	0.03	0.02	0.12	0.08
Meteor	Ritkaság, a karakter Luckjának megfelelő mennyiségű HP-t üt minden ellenfélen	46	0.75	0.34	0.52	0.34	0.3	0.12	0.4	0.22
Pain	Silence/Poison/Darkness varázslatot lő egyszerre a célpontra	28	0.42	0.38	0.6	0.45	0.04	0.01	0.04	0.4
Protect	A fizikai támadások elleni védekezést megduplázza	4	0.06	0.4	0.1	0.18	0.03	0.02	0.03	0.14
Quake	Közepesen erős Earth Magic, repkedőkre nincs hatással	26	0.4	0.2	0.4	0.2	0.07	0.03	0.3	0.12
Reflect	A gyengébb mágikus támadásokatvisszaveri az ellenfélre	20	0.14	0.46	0.2	0.72	0.1	0.04	0.08	0.16
Regen	Folyamatos gyógyítás (körönként kb. 5% HP)	26	0.18	0.7	0.18	0.6	0.08	0.04	0.08	0.08
Scan	A célpont infoja (HP, erős/gyenge oldal, stb.)	1	0.05	0.05	0.05	0.05	0.03	0.02	0.03	0.03
Shell	A mágikus varázslatokat lefelezi (a gyógyítást is!)	4	0.06	0.18	0.1	0.4	0.03	0.02	0.03	0.14
Silence	A karakter megnémul (csak Attackot használhat)	1	0.06	0.05	0.12	0.1	0.04	0.02	0.03	0.02
Sleep	Elaltatja a célpontot, Draw-ra ideális (robotok ellen nem működik)	1	0.06	0.05	0.12	0.1	0.04	0.04	0.03	0.02
Slow	A Haste ellentéte, a karakter sebességére a felére lassul	5	0.12	0.16	0.2	0.2	0.4	0.08	0.1	0.1
Stop	Megállítja a célpontot	8	0.18	0.2	0.3	0.24	0.48	0.1	0.2	0.1
Thundaga	3. szintű Lightning Magic	14	0.3	0.16	0.3	0.16	0.14	0.04	0.2	0.14
Thundara	2. szintű Lightning Magic	2	0.15	0.08	0.15	0.08	0.12	0.04	0.16	0.12
Thunder	1. szintű Lightning Magic	1	0.1	0.04	0.1	0.04	0.08	0.03	0.1	0.08
Tornado	A legerősebb Air Magic, az Aero kettővel nagyobb számban	30	0.48	0.24	0.42	0.24	0.33	0.13	0.38	0.14
Triple	Triplázás: három Magicet lehet egyszerre használni	24	0.7	0.1	0.7	0.1	0.7	0.16	1.5	0.3
Ultima	A legerősebb Space Magic, minden ellenfélen nagyon nagyot üt	60	1.0	0.82	1.0	0.95	0.6	0.24	0.6	0.6
Water	Közepes erejű Ice Magic	3	0.2	0.14	0.18	0.14	0.12	0.04	0.18	0.13
Zombie	Élőhalottá változtatja a célpontot, a gyógyítás sebezni fog rajta	8	0.15	0.24	0.15	0.12	0.02	0.01	0.02	0.02

Kártyák átváltoztatása a Card Mod képességgel tárgyakká

Kártya neve	Card Mod	Speciális felhasználási módja
Level 1 Monster		
Geezard	5 Screw	-
Funguar	1 M-Stone Piece	-
Bite Bug	1 M-Stone Piece	-
Red Bat	1 Vampire Fang	-
Blora	4-ből 1 Rune Armlet	Spr+20% karakter képességet ad
Gayla	1 Mystery Fluid	Quistis Acid limitjét adja
Gesper	1 Black Hole	Quistis Degenerator limitjét adja
Fastitocalon-F	5-ből 1 Water Crystal	Quistis Aqua Breath limitjét adja
Blood Soul	1 Zombie Powder	-
Caterchipillar	1 Spider Web	Quistis Ultra Wave limitjét adja
Cockatrice	1 Cockatrice Pinion	-
Level 2 Monster		
Grat	1 Magic Stone	-
Buel	1 Magic Stone	-
Mesmerize	1 Mesmerize Blade	-
Glacial Eye	1 Arctic Wind	Shiva kompatibilitását növeli
Belhelmel	1 Saw Blade	-
Thrustaevis	1 Shear Feather	Pandemona kompatibilitását növeli
Anacondaur	1 Venom Fang	Doomtrain kompatibilitását növeli
Creeps	1 Coral Fragment	Quistis Electrocute limitjét adja
Grendel	1 Dragon Fin	Cerberus kompatibilitását növeli
Jelleye	1 Magic Stone	-
Grand Mantis	1 Sharp Spike	-
Level 3 Monster		
Forbidden	1 Betrayal Sword	-
Armadodo	1 Dino Bone	Brothers-ék kompatibilitását növeli
Tri-Face	1 Curse Spike	Quistis Level ? Death limitjét adja
Fastitocalon	1 Water Crystal	Quistis Aqua Breath limitjét adja
Snow Lion	1 North Wind	Shiva kompatibilitását növeli
Ochu	1 Ochu Tentacle	-
SAMo8G	1 Running Fire	Quistis Gatling Gun limitjét adja
Death Claw	1 Sharp Spike	-
Cactuar	1 Cactus Thorn	Cactuar kompatibilitását növeli
Tonberry	1 Chef's Knife	Tonberry King kompatibilitást növeli
Abyss Worm	1 Windmill	Pandemona kompatibilitását növeli
Level 4 Monster		
Turtapod	5-ből 1 Healing Mail	GFHP+10% GF tulajdonságot ad
Vysage	1 Wizard Stone	-
T-Rexaur	2-ből 1 Dino Bone	Brothers-ék kompatibilitását növeli
Bomb	1 Bomb Fragment	Ifrit kompatibilitását növeli
Blitz	1 Dynamo Stone	Quezacotl kompatibilitását növeli
Wendigo	1 Steel Orb	Diablos kompatibilitását növeli
Torama	5-ből 1 Life Ring	-
Imp	1 Wizard Stone	-
Blue Dragon	1 Fury Fragment	-
Adamantoise	3-ból 1 Turtle Shell	Vit+20% karakter képességet ad
Hexadragon	3-ból 1 Sharp Spike	-
Level 5 Monster		
Iron Giant	3-ból 1Star Fragment	SumMag+20% GF képességet ad
Behemoth	10-ből 1 Barrier	Quistis Mighty Guard limitjét adja
Chimera	10-ből 1 Regen Ring	HP+20% karakter képességet ad
PuPu	1 Hungry Cookpot	GF tanuljhata a Devour parancsot
Elastoid	Steel Pipe	SumMag+10% GF képességet ad
GIM47N	10 Fast Ammo	Irvine Quick Shot limitjéhez kell
Malboro	4-ből 1 Malboro Tentacle	Quistis Bad Breath limitjét adja
Ruby Dragon	10-ből 1 Inferno Fang	Quistis Fire Breath limitjét adja
Elnoyle	10-ből 1 Energy Crystal	SumMag+30% GF képességet ad
Tonberry King	1 Chef's Knife	Tonberry King kompatibilitást növeli
Wedge, Biggs	1 X-Potion	-

Kártya neve	Card Mod	Speciális felhasználási módja
Level 6 Boss		
Fujin, Raijin	1 X-Potion	-
Elvoret	10 Death Stone	-
X-ATM092	2-ből 1 Turtle Shell	Vit+20% karakter képességet ad
Granaldo	1 G-Returner	-
Gerogero	10-ből 1 Circlet	SumMag+10% GF képességet ad
Iguion	1 Cockatrice Pinion	-
Abadon	30 Dark Ammo	Irvine Dark Shot limitjéhez kell
Trauma	30 Demolition Ammo	Irvine Canister Shot limitjéhez kell
Oilboyle	30 Fire Ammo	Irvine Fire Shot limitjéhez kell
Shumi Tribe	5-ből 1 Gambler Spirit	Egy GF-megtanulhatja a Card parancsot
Krysta	10 Holy Stone	-
Level 7 Boss		
Propagator	1 G-Mega-Potion	-
Jumbo Cactuar	1 Cactus Thorn	Cactuar kompatibilitását növeli
Tri-Point	40-ből 1 Jet Engine	Spd+20% karakter képességet ad
Gargantua	10-ből 1 Strength Love	Str+20% karakter képességet ad
Mobile Type 8	10 Shell Stone	-
Sphinxara	1 G-Mega-Potion	-
Tiamat	10 Flare Stone	-
BGH251F2	10 Protect Stone	-
Red Giant	5 Meteor Stone	-
Catoblepas	5 Rename Card	-
Ultima Weapon	1 Ultima Stone	-
Level 8 GF		
Chubby Chocobo	100 LuvLuvG	Minden GF kompatibilitását növeli
Angelo	100 Elixir	-
Gilgamesh	10 Holy War	-
MiniMog	100 Pet House	-
Chicobo	100 Gysahl Green	Bokot lehet megidézni vele csatában
Quezacotl	100 Dynamo Stone	Quezacotl kompatibilitását növeli
Shiva	100 North Winds	Shiva kompatibilitását növeli
Ifrit	3 Elem Atk	ElemAtk-J GF képességet ad
Siren	3 Status Atk	StatusAtk-J GF képességet ad
Sacred	100 Dino Bone	Brothers-ék kompatibilitását növeli
Minotaur	10 Adamantine	Vit+60% karakter képességet ad
Level 9 GF		
Carbuncle	3 Glow Curtain	Auto-Reflect karakter képességet ad
Diablos	100 Black Hole	Quistis Degenerator limitjét adja
Leviathan	3 Doc's Code	Med Data karakter képességet ad
Odin	100 Dead Spirit	-
Pandemona	100 Windmill	Pandemona kompatibilitását növeli
Cerberus	100 Lightweight	-
Alexander	3 Moon Curtain	Auto-Shell karakter képességet ad
Phoenix	3 Phoenix Spirit	Egy GF tanulhatja a Revive parancsot
Bahamut	100 Megalixir	-
Doomtrain	3 Status Guard	StatusDef-J GF képességet ad
Eden	3 Monk's Code	Counter karakter képességet ad
Level 10 Player		
Ward	3 Gaea's Ring	HP+80% karakter képességet ad
Kiros	3 Accelerator	Auto-Haste karakter képességet ad
Laguna	100 Hero	-
Selphie	3 Elem Guard	ElemDef-J GF képességet ad
Quistis	3 Samantha Soul	SumMag+40% GF képességet ad
Irvine	3 Rocket Engine	Spd+40% karakter képességet ad
Zell	3 Hyper Wrist	Str+60% karakter képességet ad
Rinoa	3 Magic Armlet	Spr+60% karakter képességet ad
Edea	3 Royal Crown	Mag+60% karakter képességet ad
Seifer	3 Diamond Armor	GFHP+40% GF képességet ad
Squall	3 Three Stars	-

Tárgyak átváltoztatása az Ability-menüben GF tulajdonságokkal

Tárgy neve	milyen Refinement	milyen tárgy lesz belőle
Adamantine	Forbid Med-RF	5-ből 1 Vit Up
	GFAbl Med-RF	20-ból 1 Steel Curtain
Aegis Amulet	Forbid Med-RF	2-ből 1 Spd Up
Barrier	GFAbl Med-RF	50-ből 1 Aegis Amulet
Betrayal Sowrd	ST Med-RF	5-ből 1 Remedy
Bomb Fragment	Ammo-RF	20 Fire Ammo
	GFAbl Med-RF	100-ból 1 Bomb Spirit
Cactus Thorn	Ammo-RF	40 Demolition Ammo
	GFAbl Med-RF	100-ból 1 Hundred Needles
Chef's Knife	Ammo-RF	20 AP Ammo
Circlet	Tool-RF	2 Aura Stone
Cockatrice Pinion	ST Med-RF	3 Soft
Cottage	Tool-RF	2-ből 1 Mega-Potion
Curse Spike	ST Med-RF	1 Remedy
	Tool-RF	100-ból 1 Dark Matter
Dark Matter	GFAbl Med-RF	1 Luck-J Scroll
Tool-RF	1 Shaman Stone	
Dead Spirit	Tool-RF	2 Death Stone
Diamond Armor	GFAbl Med-RF	5-ből 1 Elem Guard
	GFRecov Med-RF	16 Pet House
	Tool-RF	50 Cottage
Doc's Code	Forbid Mag-RF	1 Megalixir
Dragon Fang	ST Med-RF	1 Remedy
Dragon Skin	GFAbl Med-RF	100-ból 1 Glow Curtain
Draw Scroll	Tool-RF	10 Wizard Stone
Elem Atk	Forbid Med-RF	4 Elixir
Elem Guard	Forbid Mag-RF	4 Elixir
Elixir	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Doc's Code
Med LVL Up	10-ből 1 Megalixir	
Energy Crystal	Ammo-RF	10 Pulse Ammo
	GFAbl Med-RF	50-ből 1 Samantha Soul
	Tool-RF	2 Ultima Stone
Force Armlet	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Magic Armlet
	Tool-RF	30 Shell Stone
Fuel	Ammo-RF	10 Fire Ammo
Fury Fragment	Tool-RF	2 Aura Stone
Gaea's Ring	Forbid Med-RF	1 HP Up
Gambler Spirit	Tool-RF	10 Wizard Stone
GF Scroll	Tool-RF	10 Wizard Stone
Giant's Ring	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Gaea's Ring
Glow Curtain	GFAbl Med-RF	2-ből 1 Monk's Code
Gold Armor	GFRecov Med-RF	4 Pet House
Healing Mail	GFRecov Med-RF	1 Pet House
	Recov Med-RF	6 Hi-Potion
Healing Ring	GFRecov Med-RF	20 G-Mega-Potion
	Recov Med-RF	20 Mega-Potion
	Tool-RF	30 Cottage
Healing Water	GFRecov Med-RF	2 G-Hi-Potion
	Recov Med-RF	2 Hi-Potion
	Tool-RF	2 Tent
Hero	Med LVL Up	10-ből 1 Holy War-Trial
Hero-Trial	Med LVL Up	10-ből 1 Hero
Hi-Potion	Med LVL Up	3-ból 1 Hi-Potion+
Hi-Potion+	Med LVL Up	3-ból 1 X-Potion
Holy War	GFAbl Med-RF	5-ből 1 Knight's Code
HP Up	GFAbl Med-RF	2-ből 1 HP-J Scroll
HP-J Scroll	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Giant's Ring
Hundred Needles	Forbid Med-RF	1 Spd Up
Hungry Cookpot	Tool-RF	1 Shaman Stone
Hyper Wrist	Forbid Med-RF	10-ből 1 Str Up
Hypno Crown	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Royal Crown
	Tool-RF	10 Aura Stone
Inferno Fang	Tool-RF	2 Flare Stone
Item Scroll	Tool-RF	10 Wizard Stone
Jet Engine	Forbid Med-RF	50-ből 1 Spd Up
	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Rocket Engine
Knight's Code	Forbid Mag-RF	1 Vit Up
Laser Cannon	Ammo-RF	5 Pulse Ammo
Life Ring	GFRecov Med-RF	2 G-Returner
	Recov Med-RF	2 Phoenix Down
Lightweight	GFAbl Med-RF	100-ból 1 Accelerator
Luck Up	GFAbl Med-RF	2-ből 1 Luck-J Scroll
Luck-J Scroll	Forbid Med-RF	1 Luck Up
Mag Up	GFAbl Med-RF	2-ből 1 Mag-J Scroll

Tárgy neve	milyen Refinement	milyen tárgy lesz belőle
Mag-J Scroll	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Power Wrist
Magic Armlet	Forbid Mag-RF	10-ből 1 Spr Up
	GFAbl Med-RF	20-ból 1 Moon Curtain
Magic Scroll	Tool-RF	10 Wizard Stone
Malboro Tentacle	GFAbl Med-RF	100-ból 1 Moon Curtain
	ST Med-RF	2 Remedy
Med Kit	Forbid Med-RF	2 Megalixir
	ST Med-RF	20 Remedy
Mega Phoenix	Tool-RF	3-ból 1 Phoenix Pinion
Mega Potion	Forbid Med-RF	20-ből 1 Elixir
Mezmerize Blade	Recov Med-RF	2 Mega-Potion
Missile	Ammo-RF	20 Demolition Ammo
Mog's Armlet	Tool-RF	1 Shaman Stone
Monk's Code	Forbid Mag-RF	1 Str Up
Moon Stone	Tool-RF	2 Holy Stone
Normal Ammo	Ammo-RF	1 Fast Ammo
Ochu Tentacle	ST Med-RF	3 Eye Drop
Orihalcon	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Adamantine
	Tool-RF	30 Protect Stone
Phoenix Down	Med LVL Up	50-ből 1 Mega Phoenix
Phoenix Pinion	GFAbl Med-RF	20-ből 1 Phoenix Spirit
Phoenix Spirit	GFRecov Med-RF	40 G-Returner
Recov Med-RF	100 Phoenix Down	
Poison Powder	Ammo-RF	10 Dark Ammo
	ST Med-RF	3 Antidote
Potion	Med LVL Up	3-ból 1 Potion+
Potion+	Med LVL Up	3-ból 1 Hi-Potion
Power Generator	Ammo-RF	20 Pulse Ammo
Power Wrist	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Hyper Wrist
	Tool-RF	10 Aura Stone
Red Fang	Ammo-RF	40 Fire Ammo
Regen Ring	Recov Med-RF	8 Phoenix Down
	Tool-RF	5 Tent
Remedy	Med LVL Up	10-ből 1 Remedy+
Remedy+	Med LVL Up	10-ből 1 Elixir
Ribbon	GFAbl Med-RF	1 Status Guard
Rocket Engine	Forbid Med-RF	5-ből 1 Spd Up
Rozetta Stone	Tool-RF	1 Shaman Stone
Royal Crown	Forbid Med-RF	10-ből 1 Mag Up
	GFAbl Med-RF	20-ból 1 Status Atk
Rune Armlet	Tool-RF	10 Shell Stone
Running Fire	Ammo-RF	40 Demolition Ammo
Samantha Soul	GFAbl Med-RF	20-ből 1 Elem Atk
Screw	Ammo-RF	8 Normal Ammo
Shaman Stone	GFAbl Med-RF	1 Rozetta Stone
	Tool-RF	1 LuvLuvG
Sharp Spike	Ammo-RF	10 AP Ammo
Shotgun Ammo	Ammo-RF	2 Fast Ammo
Silence Powder	ST Med-RF	3 Echo Screen
Silver Mail	GFAbl Med-RF	5-ből 1 Gold Armor
	GFRecov Med-RF	2 Pet House
Sleep Powder	ST Med-RF	5-ből 1 Remedy
Status Atk	Forbid Mag-RF	4 Elixir
Status Guard	Forbid Mag-RF	4 Elixir
Steel Pipe	Tool-RF	1 Aura Stone
Strength Love	Tool-RF	2 Aura Stone
Spd Up	GFAbl Med-RF	2-ből 1 Spd-J Scroll
Spd-J Scroll	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Jet Engine
Spr Up	GFAbl Med-RF	2-ből 1 Spr-J Scroll
Spr-J Scroll	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Hypno Crown
Str Up	GFAbl Med-RF	2-ből 1 Str-J Scroll
Str-J Scroll	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Power Wrist
Tent	Recov Med-RF	4-ből 1 Mega-Potion
Turtle Shell	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Orihalcon
	Tool-RF	10 Protect Stone
Venom Fang	Ammo-RF	20 Dark Ammo
	ST Med-RF	10 Antidote
Vit Up	GFAbl Med-RF	2-ből 1 Vit-J Scroll
Vit-J Scroll	GFAbl Med-RF	10-ből 1 Orihalcon
Whisper	GFAbl Med-RF	100-ból 1 Healing Ring
	GFRecov Med-RF	4 G-Hi-Potion
	Tool-RF	1 Cottage
X-Potion	Med LVL Up	3-ból 1 Mega-Potion
Zombie Powder	ST Med-RF	3 Holy Water

Tárgyak átváltoztatása varázslattá az Ability-menüben GF tulajdonságokkal

Tárgy neve	Ref képesség	mi lesz belőle
Accelerator	Time Mag-RF	100 Haste
Aegis Amulet	Time Mag-RF	100 Haste
Antidote	ST Mag-RF	1 Bio
Aura Stone	Supt Mag-RF	1 Aura
Barrier	Supt Mag-RF	40 Shell
Betrayal Sowrd	ST Mag-RF	20 Confuse
Black Hole	Time Mag-RF	30 Demi
Bomb Fragment	F Mag-RF	20 Fira
Bomb Spirit	F Mag-RF	100 Firaga
Chef's Knife	L Mag-RF	30 Death
Cockatrice Pinion	ST Mag-RF	20 Break
Coral Fragment	T Mag-RF	20 Thundara
Cottage	L Mag-RF	20 Curaga
Curse Spike	ST Mag-RF	10 Pain
Dark Matter	Forbid Mag-RF	100 Ultima
Dead Spirit	L Mag-RF	20 Death
Dino Bone	Time Mag-RF	20 Quake
Dragon Fang	Supt Mag-RF	20 Esuna
Dragon Fin	Time Mag-RF	20 Double
Dragon Skin	Supt Mag-RF	20 Reflect
Dynamo Stone	T Mag-RF	20 Thundaga
Echo Screen	ST Mag-RF	2 Silence
Energy Crystal	Forbid Mag-RF	3 Ultima
Eye Drop	ST Mag-RF	1 Blind
Fish Fin	I Mag-RF	20 Water
Flare Stone	F Mag-RF	1 Flare
Fury Fragment	Supt Mag-RF	5 Aura
Giant's Ring	Supt Mag-RF	60 Protect
Glow Curtain	Supt Mag-RF	100 Reflect
Healing Mail	L Mag-RF	20 Curaga
Healing Ring	L Mag-RF	100 Curaga
Healing Water	L Mag-RF	20 Cura
Holy Stone	L Mag-RF	1 Holy
Holy Water	L Mag-RF	2 Zombie
Inferno Fang	F Mag-RF	20 Flare
Life Ring	L Mag-RF	20 Life
Lightweight	Time Mag-RF	20 Haste
M-Stone Piece	F Mag-RF	5 Fire
	I Mag-RF	5 Blizzard
	L Mag-RF	5 Cure
	ST Mag-RF	5 Silence
	Supt Mag-RF	5 Esuna
	T Mag-RF	5 Thunder
	Time Mag-RF	5 Slow
Malboro Tentacle	ST Mag-RF	40 Bio
Med Kit	Supt Mag-RF	100 Esuna
Meteor Stone	Forbid Mag-RF	1 Meteor
Mesmerize Blade	L Mag-RF	20 Regen
Moon Stone	L Mag-RF	20 Holy

Tárgy neve	Ref képesség	mi lesz belőle
Mystery Fluid	ST Mag-RF	10 Meltdown
Magic Stone	F Mag-RF	5 Fira
	I Mag-RF	5 Blizzara
	L Mag-RF	5 Cura
	ST Mag-RF	5 Berzerk
	Supt Mag-RF	5 Dispel
	T Mag-RF	5 Thundara
	Time Mag-RF	5 Haste
North Wind	I Mag-RF	20 Blizzaga
Ochu Tentacle	ST Mag-RF	30 Blind
Phoenix Pinion	F Mag-RF	100 Firaga
Phoenix Spirit	F Mag-RF	100 Firaga
	L Mag-RF	100 Full-Life
Protect Stone	Supt Mag-RF	1 Protect
Pulse Ammo	Forbid Mag-RF	5 Ultima
Red Fang	F Mag-RF	20 Firaga
Regen Ring	L Mag-RF	20 Full-Life
Remedy	Supt Mag-RF	5 Esuna
Rocket Engine	Time Mag-RF	50 Triple
Rune Armlet	Supt Mag-RF	40 Shell
Samantha Soul	Time Mag-RF	60 Triple
Saw Blade	L Mag-RF	10 Death
	Supt Mag-RF	20 Dispel
Shear Feather	T Mag-RF	20 Aero
Shell Stone	Supt Mag-RF	1 Shell
Silence Powder	ST Mag-RF	20 Silence
Sleep Powder	ST Mag-RF	20 Sleep
Spider Web	Time Mag-RF	20 Slow
Star Fragment	Forbid Mag-RF	5 Meteor
Steel Curtain	Supt Mag-RF	100 Protect
Steel Orb	Time Mag-RF	15 Demi
Steel Pipe	ST Mag-RF	20 Berzerk
Tent	L Mag-RF	10 Cura
Three-Stars	Time Mag-RF	100 Triple
Turtle Shell	Supt Mag-RF	20 Protect
Ultima Stone	Forbid Mag-RF	1 Ultima
Vampire Fang	Supt Mag-RF	20 Drain
Venom Fang	ST Mag-RF	20 Bio
Water Crystal	I Mag-RF	50 Water
Whisper	L Mag-RF	50 Curaga
Windmill	T Mag-RF	20 Tornado
Wizard Stone	F Mag-RF	5 Firaga
	I Mag-RF	5 Blizzaga
	L Mag-RF	5 Curaga
	ST Mag-RF	5 Bio
	Supt Mag-RF	20 Dispel
	T Mag-RF	5 Thundaga
	Time Mag-RF	5 Stop
Zombie Powder	ST Med-RF	20 Zombie

Ritka kártyák :

A játékban a 8-9. szintű GF és 10. szintű player kártyák meglehetősen ritkának számítanak, lévén csak egy belőlük. (Bár ez így pontosan nem igaz: a vasútállomásnál találkozunk a Kártyakirálynővel, aki egyrészt 30.000 Gilért elmondja az összes létező szabályt, továbbá ha olyan kártyát vesztünk ellene egy partiban, amit nem ismert, legyártat még egyet belőle, és ha valakinek ez a perverzitása, később visszanyerheti tőle mindkettőt.)

GF 8 kártyák:

Chubby Chocobo: A kártyakirálynő egyik küldetése során nyerhetjük el a Kert könyvtára előtt üldögélő tanonctól.

Angelo: Wattstól lehet lenyúlni, a vonatos jelenet előtt.

Gilgamesh: A Balamb Garden kártyaklubjában meg kell vernünk összesen hat játékost, és a Kingtől tudjuk elnyerni.

Mini Mog: A Kert halljában tudjuk az egyik tréningruhás fickótól elnyerni.

Chicobo: Ez is egy külön küldetés. Először az összes Chocobo-erdőben meg kell oldanunk a feladatokat, majd a Chocobo Szentélyben kapjuk meg a kártyát.

Quezacotl: Dobe polgármestertől lehet elnyerni a Fisherman's Horizonson.

Shiva: Amikor a fehér SeeD-hajón újra találkozunk a Forest Owls tagjaival, a Girl Next Door című pornóújságért cserélhetjük el velük.

Ifrit: Automatikusan hozzánk kerül, miután levertük Ifritet.

Siren: Dolletban a kocsmárostól tudjuk elnyerni, miután az első elvesztett partija után a hátsó helyiségben ismét legyőzzük.

Sacred: Automatikusan hozzánk kerül, miután levertük a két testvért az Ismeretlen Király sírjában.

Minotaur: lásd az előbbit.

GF 9 kártyák:

Carbuncle: Ezt is a kártyaklub-alküldetésben lehet beszerezni a Heart nevű arctól a Kertben.

Diablos: Automatikusan hozzánk kerül, miután megidéztük és levertük Diablost.

Leviathan: Ezt a kártyaklub Joker nevű tagjától tudjuk elvenni.

Odin: Automatikusan hozzánk kerül, miután a Centra Ruinsban levertük Odint.

Pandemona: Ezt Balambban a hotel tulajdonosától tudjuk elnyerni, akkor amikor a GF-et is ellopjuk Fujintól.

Cerberus: Automatikusan hozzánk kerül, miután a Kert "alagsorában botorkálva leverjük ezt a GF-et.

Alexander: A harmadik CD-n az űrállomáson tudjuk elnyerni a Piet nevű arctól.

Phoenix: A harmadik CD-n Estharban tudjuk elnyerni az elnöki palotának abban a szobájában, ahol első ittjártunkkor várakoznunk kellett.

Bahamut: Automatikusan hozzánk kerül, miután a Deep See Research-szigeten levertük Bahamutot.

Doomtrain: A timberi kocsmáros rejtegeti.

Eden: Ugyanazon a Deep See Research-szigeten, ahol Bahamutot levertük, a lejáróban a rejtvény megfejtése

Fegyver-upgrade a Junk Shopokban

Fegyver neve	elkészítéshez szükséges tárgyak
Squall fegyverei	
Revolver	6 M-Stone Piece, 2 Screw
Shear Trigger	1 Steel Pipe, 4 Screw
Cutting Trigger	1 Mesmerize Blade, 8 Screw
Flame Saber	1 Betrayal Sword, 1 Turtle Shell, 4 Screw
Twin Lance	1 Dino Bone, 2 Red Fang, 12 Screw
Punishment	1 Chef's Knife, 2 Star Fragment, 1 Turtle Shell, 8 Screw
Lion Heart	1 Adamantine, 4 Dragon Fang, 12 Pulse Ammo
Rinoa fegyverei	
Pinwheel	3 M-Stone Piece
Valkyrie	1 Shear Feather, 1 Magic Stone
Rising Sun	1 Saw Blade, 8 Screw
Cardinal	1 Cockatrice Pinion, 1 Mesmerize Blade, 1 Sharp Spike
Shooting Star	2 Windmill, 1 Regen Ring, 1 Force Armlet, 2 Energy Crystal
Zell fegyverei	
Metal Knuckle	1 Fish Fin, 4 M-Stone Piece
Maverick	1 Dragon Fin, 1 Spider Web
Gauntlet	1 Dragon Skin, 1 Fury Fragment
Ehgeiz	1 Adamantine, 4 Dragon Skin, 1 Fury Fragment
Quistis fegyverei	
Chain Whip	2 M-Stone Piece, 1 Spider Web
Slaying Tail	2 M-Stone Piece, 1 Sharp Spike
Red Scorpion	2 Ochu Tentacle, 2 Dragon Skin
Save the Queen	2 Marlboro Tentacle, 4 Sharp Spike, 4 Energy Crystal
Selphie fegyverei	
Flail	2 M-Stone Piece, 1 Bomb Fragment
Morning Star	2 Steel Orb, 2 Sharp Spike
Crescent Wish	1 Inferno Fang, 1 Life Ring, 4 Sharp Spike
Strange Vision	1 Adamantine, 3 Star Fragment, 2 Curse Spike
Irvine fegyverei	
Valiant	1 Steel Pipe, 4 Screw
Ulysses	1 Steel Pipe, 1 Bomb Fragment, 2 Screw
Bismarck	2 Steel pipe, 4 Dynamo Stone, 8 Screw
Exeter	2 Dino Bone, 1 Moon Stone, 2 Star Fragment, 18 Screw

után le kell vernünk az Ultima Weapont, akitől a kártyát is megkapjuk, ha a GF-et sikerült elszívnunk tőle. A leverésében azért lesz némi bonyodalom, lévén ez a játék legerősebb karaktere...

Player 10 kártyák:

Ward: Dr. Odine-t, a kissé lökött keleti "tudóst" kell lekártyáznunk ezért a lapért.

Kiros: Deling Cityben a shopok mellett lehet elnyerni egy fickótól.

Laguna: ? (Valahol azt olvastuk, hogy Ellonétól lehetne megszerezni a holdbázison.)

Selphie: A Trabia Garden-beli haverjai egyikénél van, akikkel oly vidám társalgásba merült.

Quistis: Ezt két helyen is el lehet nyerni a Kertben (vagy-vagy). Vagy a Quistis-grupiek (tanítványok) egyikétől, vagy pedig a Cafeteriában az asztalnál ülő fickótól.

Irvine: Az ő kártyáját a Fisherman's Horizonson tudjuk elnyerni Flotól.

Zell: Zell Balambban lakik, ahol a kedves mamájával zsugázva tehetünk szert a kártyájára (bár csak negyedszerre volt hajlandó előhúzni)

Rinoa: ?

Edea: Edeanál van, és a házában lehet elnyerni tőle a 3. CD-n. Kicsit idegesítő játék, mert nagyon jó lapok vannak nála.

Seifer: Cidtől tudjuk elnyerni Edea házában, miután kedves felesége kigyógyult megszállottságából.

Squall: Lagunánál van. Akkor tudjuk elnyerni tőle, amikor ő is felszáll velünk a Ragnarokra.

Elementál támadások/védekezések

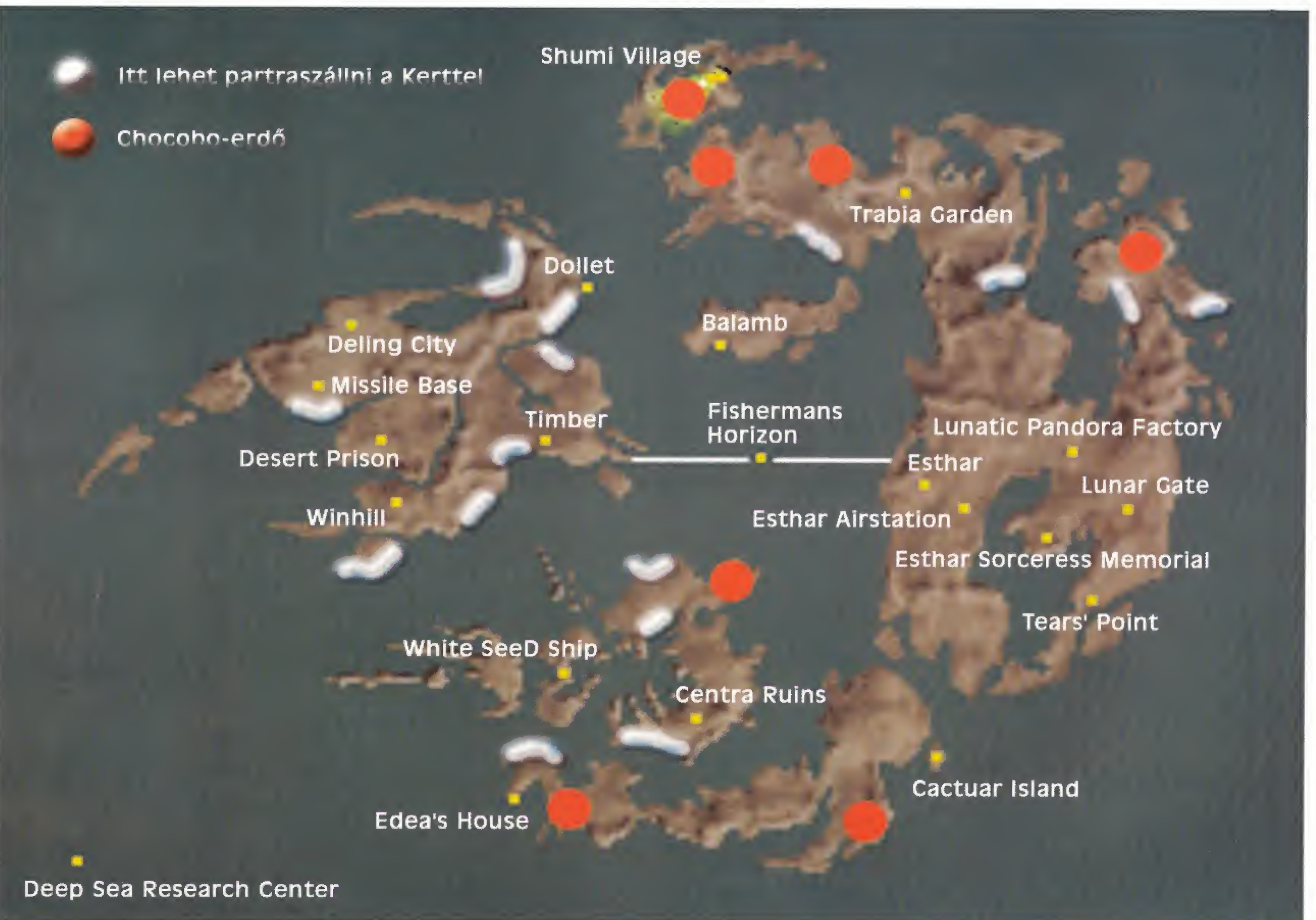
Varázslat neve	elem	támadás % növelése	védekezés % növelése
Aero	levegő	0,8	0,8
Bio	méreg	1	1,5
Blizzaga	jég	1	1,5
Blizzara	jég	0,8	0,8
Blizzard	jég	0,5	0,5
Fira	tűz	0,8	0,8
Firaga	tűz	1	1,5
Fire	tűz	0,5	0,5
Flare	villám, tűz, jég	-	0,8
Float	föld	-	0,5
Full-Life	az összes	-	0,4
Holy	szent	1	2
Life	az összes	-	0,3
Meteor	föld, levegő	-	1,5
Protect	villám, tűz, jég	-	0,2
Quake	föld	1	2
Shell	az összes	-	0,2
Thundaga	villám	1	1,5
Thundara	villám	0,8	0,8
Thunder	villám	0,5	0,5
Tornado	levegő	1	2
Ultima	az összes	-	1
Water	víz	1	1,5

Státusz támadások/védekezések

Varázslat neve	státuszt	támadás plusz	védelem plusz
Confuse	Confusion	1	1
Silence	Silence	1	1
Stop	Stop	1	1
Slow	Slow	1	1
Sleep	Sleep	1	1
Zombie	Zombie	1	1
Death	Death	1	1
Drain	Absorb HP	1	0,5
Berserk	Berserk	1	1
Bio	Poison	1	1
Blind	Darkness	1	1
Break	Petrify	1	1
Pain	Poison, Darkness, Silence, Curse	1	1
Full-Life	Death	-	0,4
Esuna	Poison, Petrify, Darkness, Berserk, Slow, Silence, Sleep, Stop, Curse, Confusion	-	0,2
Aura	Curse	-	2
Dispel	Absorb HP	-	0,5
Holy	Death, Absorb HP, Confusion, Zombie, Sleep, Curse, Berserk, Poison	-	0,4
Reflect	Poison, Petrify, Darkness, Confusion, Silence, Berserk, Slow, Stop, Sleep	-	0,25
Life	Death	-	0,2

Boostolható GF-ek

GF	boostolási idő	maximális sebzésszorzó
Quezacotl	13,3 sec	180 %
Shiva	12,9 sec	180 %
Ifrit	13,0 sec	180 %
Siren	17,6 sec	200 %
Brothers	19,3 sec	220 %
Leviathan	21,4 sec	230 %
Pandemona	22,8 sec	240 %
Alexander	22,1 sec	230 %
Doomtrain	22,9 sec	240 %
Bahamut	22,1 sec	230 %
Tonberry	14,0 sec	190 %
Eden	72,6 sec	250 %


Itt lehet partraszállni a Kerttel
Chocobo-erdő
Shumi Village
Trabia Garden
Dollet
Balamb
Deling City
Missile Base
Timber
Fishermans Horizon
Lunatic Pandora Factory
Desert Prison
Esthar
Lunar Gate
Winhill
Esthar Airstation
Esthar Sorceress Memorial
Tears' Point
White SeeD Ship
Centra Ruins
Cactuar Island
Edea's House
Deep Sea Research Center

Pár szó a GF-ekről

Az alábbiakban egy kicsit körbejárjuk mágikus lényeink háza táját (vagy legalábbis elkezdjük), de mivel csak "beszerzésüket" és speciális, egyéni tulajdonságaikat vesszük szemügyre, külön nem térünk ki azokra, amelyek legtöbbjüknél előfordulnak: általános junction-képességekre (HP-J, ElemDef-J... stb), idézés gyorsításra (SumMag), a HP-javító abilitykre (HP+20%) és a tárgyakat/varázslatokat átalakító RF-tulajdonságokra. Ezek egyrészt valószínűleg egyértelműek, másrészt az előző oldalak táblázataiban már részletesen foglalkoztunk velük. Nyilván mindenki azt taníttatja velük (legcélszerűbb először is a Boostot), amire szükség van, szintugrásnál viszont nem árt rájuk nézni, mert önmaguktól rendszerint a legkevésbé szükségeset fogják kinézni maguknak. Jó ötlet, ha mindig az aktív parti három karakterénél vannak elosztva (játékoscserénél meg egyszerűen átsöpörjük az hozzá az összeset junctionöstül-mindenestül). Szintén nem árt figyelni a kompatibilitásokra, azaz egy karakterhez ne kerüljön két teljesen ellentétes (például Shiva és Ifrit), mert idézésükkel a másikkal való kompatibilitást rontjuk (lassabban jönnek elő), továbbá lehetőség szerint ne használjunk a GF-ekkel ellentétes elementálhoz tartozó mágiát (még elementál támadásnak belinkelve se).

A GF-ek minden egyes harc után bizonyos mennyiségű AP-t kapnak, amellyel a karakterekhez hasonlóan majd idővel szépen ugrálják a szinteket. Ez egyrészt magasabb HP-t, nagyobb támadást, továbbá rendszerint valamilyen új tanulható képességet jelent. A HP meglétéből adódik, hogy harcban őket is ugyanúgy kiüthetik (ha idézés közben támad az ellenfél, akkor ők fognak sebződni), így tehát nem árt nemcsak a karaktereinket, hanem a GF-eket gyógyító/újraélesztő tárgyakból is betáraznunk a shopokban.

Egy GF összesen 40 féle képességet tud megtanulni. A parti vége felé ebből jónéhány teljesen feleslegessé válik. Ilyenkor Shopokban vásárolhatunk (esetleg csatákban nyerhetünk/találhatunk) olyan tárgyakat, amellyel a GF elfelejthet egy megtanult képességet, egyes ritka tárgyakkal pedig újabb hasznosakat tehetünk nála tanulhatóvá.

Ifrit



A játék kezdetén Squall egyik vizsgája az, hogy lepofozza a Fire Cavernben lakozó Ifrit komát, ahova Quistis is elkíséri. A hely a Kert közvetlen közelében fekszik, nem lesz különösebben nehéz odatalálni. A barlang bejáratánál két barátságtalan "Kertfenntartó" érdeklődik, hogy hány perc alatt akarjuk végrehajtani a küldetést, kevésbé mazochisták nyilván nem a 10-et fogják választani. Ha mégis, akkor viszont jobban teszik, ha a barlangban bóklászva a véletlenszerű harcokból elszaladnak, mert az egy kicsit szűkös idő lesz. Ifrit elementálja a tűz, és a leverése valószínűleg nem fog különösebb gondot okozni, ha Shivával és a környékbeli szörnyektől bőven beszerezhető Thunderekkel csapkodjuk. Miután lepofoztuk, beáll hozzánk GF-nek.

Hellfire támadásával elsőrangúan pirongatja majd a jég elementállal rendelkező ellenfeleket. Tanulható képességei majdnem teljesen megegyeznek Shivával és Quetzivel, tehát a parti 3. leendő emberéhez kívánkozik. Speciális parancsa a nem különösebben hasznos Mad Rush, amellyel egyszerre varázsolunk a parti összes tagjára, Berserket, Haste-et és Protectet a parti összes karakterére: hátradőlhetünk és kényelmesen figyelhetjük, amint megpróbálják fizikai támadásokkal szétcincálni az ellenfelet. A cinkes csak az, ha az valamilyen mókásabb varázslatott ver rajtuk, mert Berserkben már nem mi irányítjuk a karaktert, tehát nem tudjuk gyógyítani sem őket.

Shiva



Az első alapGF-ünk, amelyet rögtön a játék elején felvehetünk az osztályteremben (vagy Quistis adja oda, ha a kertet elhagyva szóba elegyedünk vele). Diamond Dust nevű támadásának keretében Titanic-riasztó méretű jéghegyeket hajigál az ellenfelekre, több-kevesebb sikerrel. (Inkább az előbbi, mert rendszerint elég kevés lény immunis erre az elementálra.) Tanulható junctionjei teljesen átlagosak, viszont jó sok van neki. Az Elem-Atk-J és az ElemDefx2 miatt Squallnál a helye (így főhősünknek mielőbb valamilyen támadást lehet tenni Gunblade-jére, tovább védhetjük is elementálok ellen). Speciális képessége, hogy megtanulhatja a Doom parancsot, amelyet a menüből használva roppant üdvös dolgok történnek: a célpont azonnal kinyiffan. Az egyetlen szépséghibája, hogy a dolog csak kisebb szörnyek ellen működik, amelyet sima támadásokkal is megennénk reggelire.

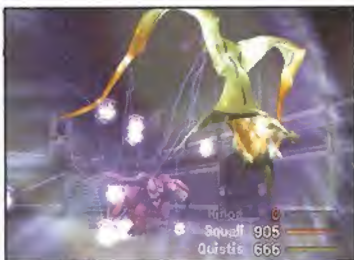
Siren



Dollet kommunikációs tornyának tetején tudjuk Elvorettől Draw-val elszívni. A lágyan lantozó hölgynek elementálja nincs, viszont a Silent Voice nevű támadása státusz támadás, nevezetesen Silence: ugyan sokat nem sebez, a nagyon varázslós kedvükben levő ellenfelek ettől szépen befogják a szájukat. Szintén roppant kellemes tanulható tulajdonsága az ST-Atk-J és Def-Jx2, azaz státusztámadásokat, illetve az ellenük való védekezést lehet junctionölni a gazdájához (szintén Squallhoz kívánkozik). Speciális tanulható parancsa a Treatment, amely letakarítja egy karakterről egy státusztámadás negatív eredményét, továbbá kifejleszthet egy abilityt is, amelyet egy karakterhez belinkelve láthatóvá válnak az addig rejtett Draw Pointok is.

Quezacotl

A kettes számú kezdőGF, ami úgy fest mint egy irdatlan méretű konyhakerti növény. Elementálja a Lightning, így Thunder Storm nevű támadásában kiosztott villámok ideális eszközül szolgálnak majd a különféle gépi ellenfelek és robotok ellen, de a víz elementálhoz tartozók sem különösebben rajonganak érte. Shivához hasonló junctionjei vannak (ElemAtk-J és ElemDefx2 is fog tudni), tehát a parti 2. számú emberkéjénél célszerű állomásoztatni. Kártya ügyekben a fő illetékes GF-ünk. Egyrészt megtanulhatja a menüből használható Card parancsot: ennek hatására az éppen pofozott ellen minden további nélkül kártyalappá változik, mi pedig szépen elsüllyesztjük a paklinkba. (Erősebb ellenfeleknél ez már csak akkor működik, ha azok alaposan le vannak már verve, főellenségeknél pedig gyakorlatilag soha.) Ennél sokkal hasznosabb tanulható képessége a Card Mod, amelynek segítségével a főmenü Ability pontjában a meglevő kártyalapjainkat az "erejüknek" megfelelően értékes tárgyakká alakíthatjuk át. (ld a táblázatot korábban.)





Diablos



Miután a csapat második küldetésére indulna Timber vidám városába, a Kert előterében megtartott szóbeli eligazításon Headmaster Cid még szórakozottan Squall kezébe nyom valami apróságot. Aladdin lámpáját, illetve még annál is sokkal súlyosabb dolgot, amiről a tárgylistában roppant szűkszavú használati utasítás is intézkedik: "Mentsd ki az állást, mielőtt kinyitnád!" Ez egy nagyon hasznos tanács, ami azonnal kiderül, mihelyt kinyitottuk. (Nem muszáj azonnal! Sőt, bőven ráér bármeddig, amíg betápolunk különböző védő/gyógyító/újraélesztő varázslatokkal/löttyökkel!) A cuccból ugyanis előkecmereg a morcos Diablos, aki roppant elégedetlen, hogy már megint valami jöttment zavarja erről a szomorú létsíkról. Ő a játék egyik legkeményebb ellenfele (már eleve úgy van beállítva a szintje, hogy vért izzadj, míg levered), tehát célszerű már azonnal a védővarázslatok eldurrogtatásával, gyorsítással és hasonlókkal kezdeni a csatát. Diablos Gravija nevű támadása kimondottan idegesítő, az pedig nemkülönben, hogy előszeretettel durrogtatja a Demi varázslatokat, amelyek rossz szokása, hogy levernek 25% HP-t. A GF-ek gyakorlatilag hatástalanok ellene, a limiteken kívül az egyetlen járható út a győzelem felé az, hogy a bevédekezés után minden felgyorsított karakterrel nekiállunk Demit Draw-olni tőle és azonnal vissza is castoljuk rá (közben meg őrült módon gyógyítjuk magunkat). A Draw négyből egyszer ha sikerrel jár, akkor viszont 3-4.000 HP-ket üt rajta, aminek a végén már fizikai támadással is elintézhető. Ha levertük beáll, hozzánk – szert tettünk a játék egyik legbájosabb GF-ére

Elementálja nincs, és – ahhoz képest, hogy milyen nehéz lepofozni – a játék elején tulajdonképpen egész kicsiket sebez Dark Messenger nevű támadásával. Sokkal kisebbeket, mint a többiek. Azonban a támadása villámgyorsan nő (minél magasabb a szintje, annál nagyobb százalékokat ver le), ráadásul elsőosztályú a hozzá hasonlóan ördögi kreatúrák ellen (Tonberry, Ruby Dragon, stb.), amelyekre rendszerint 9.999-ket fog rábokszolni. Ugyancsak mókás képességeket lehet fejleszteni vele. Alapból tudja az Abilityx3-at, továbbá a 20 és 40 mellett tanulhat HP+80%-ot. Speciális parancslehetősége a Darkside, amelynél a karakter eredeti támadásának a háromszorosát sebzi, cserébe a HP-jának a 10%-áért. Hogy ez mennyire hasznos, ki-ki döntse el maga, azont viszont nem lesz vita, hogy a Mug parancsa NAGYON. Ezt hozzárendelve a karakter fegyveréhez, a támadása (elementállal és státuszokkal egyetemben) ugyanakkorát sebez, mint rendes esetben – csak közben még ellopkodja az ellenfélnél levő tárgyakat is (amelyeket csak véletlenül kapnánk meg csata után). Így egy pár RF-képességgel idővel megoldódnak a shopbajáró gondjaink: a lopott cuccból előállítjuk a cuccokat saját magunk. Ugyancsak roppant kellemes képesség, az EncHalf és az EncNone, ami a felére, illetve nullára redukálja a kisebb szörnyekkel való véletlen találkozásokat a vadonban és egyéb zűrös helyeken. (Bár az utóbbit tápolási célokból nem szoktam használni.)





Brothers



Az első CD vége felé ördögi konspirációkba keveredünk: be kell jutnunk egy galád galbád tábornokhoz, aki szörnyű összeesküvéseket sző a gonosz Edea elveszejtésére, és mellesleg Rinoa apja. Az ajtajában posztoló őr azonban elállja az utat, és különböző mókás dolgokat kér tőlünk. Például azt, hogy ugorjunk el az Ismeretlen Király sírjába, és ott nézzünk már meg egy számot neki. A cselekmény fő vonalához ez tartozik, de ha már úgyis arra járunk, akkor egy füst alatt fel lehet szedni egy (pontosabban két) GF-et. Az őrtől lehet venni egy térképet is a "labirintushoz", ami csak tűnik annak – pont úgy néz ki, mint egy malomtábla, csak a pálya van olyan mókásan ferdülő folyosókkal kiképezve, hogy úgy érezzük, mintha körbe-körbe járnánk: a középső része (pont szemben a bejárattal) egyelőre zárva van, a jobb oldali részen levőben pedig egy zordon kék lényt találunk egy nagy szöges buzogánnyal. Ez Minotaur, akit vagy lehetetlen leverni vagy nagyon könnyű: utóbbi változatnál az ember kiszúrja, hogy föld az elementálja, és egy Floattal megrepteti. (Amíg a földön van, mindig másodpercek alatt maximumra gyógyítja magát.) Miután lecsaptuk, a fennmaradó két oldal (egy volt ez, egy meg a bejárat) kell aktiválnunk két "kapcsolót", hogy bejussunk a középső részre, ahol ismét találkozunk Minóval, viszont most már ordítva hívja segítségül a bátyját, aki mellesleg negyedakkora, mint ő. Most már ketten vannak, kettőt kell reptetni, de szintén nem lehet nagy gond velük. Elpáholásuk után megjelenik az Ismeretlen Király is, ők meg beállnak hozzánk GF-nek. Habár a videójuk az egyik legmókásabb az egész játékban, támadásra különösebben nem alkalmasak, viszont egyből tudják a HP+80%-ot, tehát azonnal mentek Squallhoz. Két egyéni parancsot fejleszthetünk velük, a Defendet és a Covert. Az előbbit használva a karakter a következő támadásáig fizikai támadással szemben tökéletesen védett, a mágia pedig csak 50%-ot sebez rajta – az utóbbi ugyanez, csak a parti egy másik karakterén. Ennél azért jóval hasznosabb parancsokra is lehet pazarolni a parancsmenü négy helyének egyikét – de a HP+80% az nagyon baba!



Carbuncle



Rinoa sikertelen "merénylete" után Edea átveszi a hatalmat a város felett, és midőn távozik a szószékként szolgáló erkélyről, megeleveníti az azt díszítő kősárkányokat. Miután a Squall-Irvine páros megérkezik Rinoa kiszabadítására, pofozkodnunk is kell egyet velük, és az egyik ilyen Iguionból tudjuk Draw-val elszívni Carbuncle GF-ünket. A megidézés utáni "támadása" igazán szívet melengető: a támadás ugyanis abból áll, hogy a parti minden tagjára ráküld egy Reflectet, azaz ha az ellenfél csak mágikus támadást tud ellenünk indítani (mint pl. hamarosan Edea) Dispellel előbb szépen le kell szedegetnie a pajzsokat – addig viszont kap a nyakára. (Az egy más kérdés, hogy mondjuk a gyógyító varázslatokat is visszaveri, de ezeket meg lehet oldani Itemmenüből is.) A szokásos cuccokon kívül két igen fontos abilityt is megtanulhat a kicsike: az Auto-Reflectet, amit a karakterhez belinkelve automatikusan egy Reflecttel indul csatába, továbbá a Countert, mikor is sérülés után automatikusan visszatámad. Szóval neve ellenére is nagyon kellemes kis védőGF Carbuncle barátunk. Ha valakinek ennyi még nem volna elég, akkor tud még ST-Atk-J-t és St-Def-J-t, tanulhat Vit+40%-ot, továbbá fejleszthetünk vele Vit bonust is, ami folyamatosan adja a gazdájának a Vitality tulajdonságához minden egyes szintugrásnál.

Leviathan



Amikor a Kertben kitör a lázadás, és Squall irányíthatóvá teszi végre az ide-oda repkedő épületet, magához rendeli Norg, a Garden Master. Természetesen ezt a nagy Shumi disznót is fel kell pofoznunk, de mindenekelőtt tőle szívhatjuk el Draw-val Leviathant is. A Tsunami nevű támadása a nevéhez hűen egy hatalmas szökőár, amely hatalmasakat sebez a víz elementálra háklis ellenfeleken – milyen kár, hogy olyan csak nagyon kevés van... Ő is inkább védekező GF, már csak fejleszthető képességei miatt is. Az Auto-Potion ability hatására például az ezt használó karakter automatikusan gyógyítja magát valamilyen tárggyal (lépésen kívül, persze), ha úgy hozza a balsorsa. Ennél sokkal fontosabb viszont a parancsként kifejleszthető Recover, amely a játék egyik leghasznosabb parancsa: egyenértékű a Full-Life varázslattal, vagyis egy kiütött karaktert maximális HP-val éleszt újra – amire a játék utolsó szakaszában igencsak bagy szüksége lesz mindenkinek! A legnagyobb előnye a cuccnak (már azon kívül, hogy nem fogyasztja a nyilván belinkelt Full-Life-okat), hogy Silence státuszban is lehet használni, amit egyébként előszeretettel szoktak népeinkre ráverni.

Pandemona



Amikor Galbadia megszállja Balamb városát, rövid őgyelgés után egy kutyus segít nekünk rábukkanni a megszállók parancsnokára, aki egyébként régi ismerős: Fujin, a renegát SeeD, aki átállt Seiferhez. Miután a hotel előtt jól levertük, odabent még egyszer szerencsénk lesz hozzá, és természetesen elmaradhatatlan párjához, Rajinhoz. Az utóbbitól tudjuk elszipkázni Pandemonát. A kissé szeles természetű baba Tornado Zone nevezetű támadása ugyan nem sok vizet zavar (pontosabban ellenkezőleg: kizárólag a víz elementált zavarja), ellenben elképesztően jó cuccokat tud tanulni. A Spd-J mellett például fejleszthet St-Defx4-et (!), ami jó junction-szisztémával gyakorlatilag státusztámadás ellen sebezhetetlenné teszi a gazdáját (pontosabban ezeket egyszerűen abszorbálja). Igen kellemes ability még az Auto-Haste (a karakter már eleve dupla sebességgel indul a harcba – Squallnál se rossz, de én a gyógyítószakasznál használtam), továbbá az Expendx2-1, amire viszont a Double varázslat után duplán ellőtt varázslatokból csak egy fog fogyni. Kevésbé fontos az Alert, ami a hátbatámadásokat küszöböli ki – egyedül Bahamut szigetén jelenthet némi kellemetlenséget az ilyesfajta malőr...

Chocobo



A Final Fantasy-rajongók nyilván már epedve várják a pillanatot, amikor Chocobo-hátra pattanhatnak. (Új vendégeknek: a Chocobo a sorozat részeinek állandó szereplője. Úgy néz ki, mint egy hatalmas csirke, ami roppant elégedett azzal, hogy ma nem ő lesz az ebéd. Az FF-világ szereplői a hátán lovagolnak (pontosabban: csirkegolnak), azaz egyrészt közlekedési eszköz, de nyilván mindenki emlékszik még az FF7 rettenetes Chocobo versenyeire is).

Az FF-8ban a hatalmas csirkék befogása a jellegzetes kis kupola alakú Chocobo-erdőkben történik, amelyből a világon összesen hét darab van. Miután a Kertet már tudjuk irányítani, a legkönnyebb dolgunk északon, a Shumik falva melletti erdőben lesz. Az erdőbe besétálva belebotlunk egy Chocoboyba, aki 'nomen est omen'-alapon a csirifogás jeles szakértője. A fiú 1.200 Gil fejében ellát bennünket a Chocobo-vadászat két alapvető eszközével: a Chocobo-szonárral (ez jelzi a fajlagos Chocobo-sűrűséget a környéken), valamint a csalogatóval. Utóbbi használatával minimál méretű csirkék (Chicobók) kezdenek hullani, amikor pedig csak egy marad, akkor megjelenik a dögösebb Le Grand Chocobo. Igen nagy kreténség ez kérem. Aki esetleg nem óhajtaná adrenalinszintjét efféle izgalmakkal emelni, a készülék Help Me pontjával kérheti, hogy Csokofiú hozzon neki egy madárkát (3.000 Gil). A madarat kint a terepen rögtön ki is próbálhatjuk (én például azon vonultam be a shumi faluba – össze is szaladt a nép!) Mielőtt azonban nyeregbe pattannánk, a fiú az első fogásunk tiszteletére (vagy lustáknál az Ő fogása örömére) megajándékoz bennünket egy kis Chicobóval. Ez a kettes számú igen nagy kreténség, ugyanis ez a kicsi szintén egy GF. A többiektől eltérően ezonban nem személyhez kötődik, hanem a partihoz, az idézése pedig nem a parancsmenüből, hanem az Item paranccsal lehetséges (a Ghysahl Greens nevű tárgyat kell használnunk).

A madarat szintén lehet fejleszteni, sőt, a hírek szerint ez az egyetlen lény az FF8-ban, amely ötszámjegyűt tud sebezni. Azért mondtam, hogy a hírek szerint, mert ilyesmit mifelénk nem tapasztal(hat)tunk. A PlayStationre tervezett játékhoz a Sony egy mókás kis pluszként mellékelte azt a lehetőséget, hogy Chocobot egy PlayStationhöz csatlakoztatható PocketStationnel lehet turbózni. Grafikai megjelenítése egy kvarcóráéval vagy egy monokróm zsebtetriséval vetekszik, amely buszon való nyomkodásra tán nem rossz – de én egy PC-n nem óhajtok 60*40-es monokróm játékkal játszani (tényleg annyi a felbontása!), akármennyire is bírom a Chocobo búráját, nekem ezen az áron ne sebezgessen ötszámjegyűeket. Ha valaki mégis úgy érzi, hogy enélkül nem teljes az élete, az a GF megszerzése után váltson taskot, és indítsa el a játék Start-menüjéből a Chocobo Worldöt, mert most már irányíthatja a rettenetes pixelmadarat. (Külön Save-menüje is lesz.) El tudjátok képzelni azokat a "harcokat"?!

Cerberus



Vele a Galbadia Garden egyik csarnokának kellős közepén fogunk találkozni. Nyugodtan heverészik (tehát nem árt megkerülni, és a túloldalon levő pontnál menteni egyet), mert mihelyt megszólítjuk, azonnal egy csomó bajunk lesz vele. Ha nem is túlzottan erős, állandóan triplákat lő magára, és utána hármasával küldi a földrengés és Thundaga varázslatait. Roppant idegesítő egy darab, vért lehet izzadni vele, ráadásul a villám nem hat rá, a szelet meg elnyeli. Miután levertük, viszont az egyik legjobb GF-ünk lesz. Minden spécit tanulhat, amit Pandemonánál csak megemlítettünk (StDefx4, Expendx2-1, Auto-Haste), ami már eleve kellemes, de a legjobb az, amit idézés után művel: a parti összes tagjára ráló egy Double-t és egy Triple-t, és így mi már kedvünkre varázsolgathatunk velük. Keményebb bossok elleni küzdelmet értelemszerűen vele kell indítani.

Alexander



A 2. CD végén ismét jön a lassan hagyománnyá váló pofozkodás a két jómadárral: Seiferrel és Edeával (sőt, az előbbivel kétszer is). A varázslónőtől tudjuk elszippantani Alexandert, aki egy hatalmas acélmonstrum. Elementálja természetesen nincs, viszont a rakétaesővel fémjelzett Holy Judgement támadása igen alaposan arcon ver boldog-boldogtalant. (Egy jól irányzott elementál támadással ugyan nem ér fel, de legalábbis az előbbiekből az utóbbiak lesznek.) A szokásos aprólékokon kívül nagyon kellemes vonása az ElemDefx4 (!), továbbá a Revive parancs, amely maximum HP-ra gyógyít egy megfáradt karaktert.

Erre a hónapra egyelőre elég lesz ennyi FF8, de készüljetek: a jövő hónapban még előkotrunk pár eldugott GF-et (a legerősebbeket, aztán belecsapunk a levesbe és végigküldjük. Lehet, hogy nem is lesz más az újságban...

Videó-kártyavár

★ Újrakeverték a videókártya-paklit

Mindannyian jogosan lehettek kíváncsiak arra, hogy mire kellene költenetek a véres verejtékkel összeszedett zsebpénzeteket abban az esetben, ha jobb képet szeretnétek kapni a monitorotokon, jobb minőségben és gyorsabban szeretnétek játszani. Ebben az esetben elsősorban egy új videokártyára lesz szükség, ami elengedhetetlen ahhoz, hogy megérthessük, melyik kártya, illetve chip miért jó, vagy éppen miért rossz. (Azonkívül már úgyis sokat hivatkoztunk rájuk az ismertetőkben – így tehát nem árt tisztába jönni velük.) Azt előre kell bocsátani, hogy a teljesség igénye nélkül tesszük meg felsorolásunkat, hiszen a piac olyan


Egy klasszikus motion blur a Quake III-ban

eszeveszett sebességgel fejlődik, hogy gyakorlatilag minden hónapban írhatnánk egy ugyanilyen cikket.

nem olcsó mulatság. Ezért szeretnénk némi útmutatást adni, hátha sikerül segítenünk a választás megkönnyítését. A dolog nem olyan könnyű, sőt az is biztos, hogy nem mindenki ért majd egyet velünk: vannak megrögzött 3Dfx-hívők ugyanúgy, ahogy vannak rendíthetetlen nVidia- vagy Matrox-rajongók is. Igyekszünk nagyjából objektíven körüljárni a témát – mindjárt kezdhetjük is azzal a ténnyel, hogy most csak a chipekkel foglalkozunk, ettől függetlenül az ugyanolyan grafikus chippel felszerelt kártyák teljesítménye között jelentős eltérések lehetnek. Ennek oka, hogy a grafikus processzoron kívül nagyon sok mindent találunk egy videokártyán, köztük olyan apróságokat, mint a memória vagy az AGP busszal és a processzorral kapcsolatot tartó egység. Ezeket a kártyák gyártói készítik el, illetve integrálják a kártyára, így nagyon sokféle variáció létezik belőlük. A memória mennyisége roppant sarkalatos kérdés, ettől függ, milyen felbontást illetve színmélységet képes megjeleníteni az adott videokártya. Gyakorlatilag azt mondhatjuk, hogy minél több van belőle, annál jobb. Ez persze jelentősen megdrágítja a dolgot, ezért a legtöbb gyártó a gépben lévő memóriát is használja, általában ebben tárolják a kép megjelenítéséhez szükséges textúrákat, azaz a felületekre később ráhúzandó mintákat. A kártyán lévő memória nagyon gyors, általában néhány nsec az elérési idejük, itt olyan adatokat tárolnak, amikkel a grafikus processzor elvégzi a szükséges műveleteket, vagyis ez a frame buffer, azaz kép puffer.

Először is ismerkedjünk meg néhány 3D-ben használatos fogalommal, ez

Bilinear texture filtering

A monitoron megjelenő kép alaphelyzetben csak vonalak, illetve sokszögek (poligonok) sokasága lenne, ez az eljárás illeszti a képünkre, azaz a 3D objektumok vázára a textúrákat. Minden egyes


R

textúra tulajdonképpen egy bitmap kép, amit az adott sokszögbe "belerajzol" az eljárás. Nyilvánvaló, hogy alapvető kérdés minden chipnél, hogy ezt milyen gyorsan képes elvégezni. A textúrák maximális mérete függ a chiptől is, a méret pedig a képminőségre van hatással – ugyanis a mérettel egyenesen arányos egy bitmap kép felbontása, tehát a minősége is. Ebben az eljárásban történik meg az egymás mellett álló pixelek egymáshoz "igazítása" is, vagyis minden egyes pont hatással van a körülötte állókra, azok színére.

Mip-mapping

Egy-egy poligonhoz a megfelelő képminőség eléréséhez nem elég egyetlen textúrát hozzárendelni, a textúrákat a távolság függvényében váltogatni kell. Ezt a feladatot hivatott elvégezni a mip-mapping.


Nézzétek csak a csempéket a SoF-ban!

Per-pixel mip-mapping

Az egymás mellett álló textúrák közötti rések eltüntetésére szolgál. Ha jól működik, akkor az egymás mellett álló textúrákat egy nagy egészként érzékeljük, és nem vesszük észre az illeszkedés vonalait.

Trilinear texture filtering

A textúrák közötti átmeneteket oldja meg a távolság függvényében. Amint közelítünk valamihez, megváltozik a sokszögre feszített textúra, de ennek nem szabad ugrásszerűen történnie, folyamatosan kell a változásnak végbemennie, hogy ne legyen észrevehető a hirtelen átmenet.

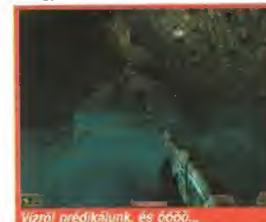
Gouraud shading

A megvilágításért felelő eljárás. Igen látványos, tehát a játékfejlesztők grafikusainak egyik legkedveltebb eszköze. A textúrák színeit módosítja a megvilágítás helyének és színének megfelelően.


Lara alfele más megvilágításba került

Alpha blending

Az átlátszó felületek létrehozására használják. Általában az eljárás az, hogy az egymás előtt lévő, de átlátszó textúrák között valamilyen átmenetet képeznek. Ilyen például egy medence fala és a medencében lévő víz felülete.


Vízről prédikálunk, és óóóó...

Anti-aliasing

A vonalak éleit simítja el, hogy ne lépcsőzetesen kövessék egymást a vonal pontjai, azaz ne legyen a kép "kockás". Természetesen a lépcsőzetességet nem lehet elkerülni, hiszen pontokból rajzolunk ki mindent a képernyőre, de a vonal élét képesek elsimítani ezzel az eljárással, mégpedig úgy, hogy a vonal és a


Szőrös repülőgép borotválás előtt/után

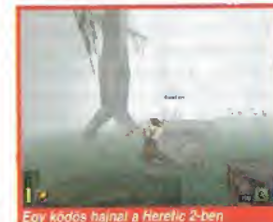
mellette álló pontok színéből egy átlagot képeznek és gyakorlatilag ezzel a színnel húznak egy másik vonalat az eredetivel párhuzamosan. Mindezt több szinten viszik végre, így szinte tökéletesen el tudják tüntetni a vonalak éleit.

Z-puffer

A Z a harmadik tengelyét jelöli a térnek. Ez egy különálló memóriarész a videokártyán, ebben tárolják a sokszögek térbeli koordinátáit. Rajzoláskor két dolgot tehetnek. Az egyik az, hogy az összes pontot kirajzolják a képernyőre és a legtávolabbiakkal kezdik, így azokat a közeliek felülírják és eltakarják. A másik technika az, hogy minden egyes pont kirajzolása előtt megvizsgálják, hogy van-e olyan pont, ami eltakarja azt. Ha igen, akkor már ki sem kell számolni a rá vonatkozó értékeket.

Fog, smoke

A nevek önmagukért beszélnek: köd, illetve a füst létrehozása. Az ismert eljárás az, hogy a köd színét a távolság függvényében összekeverik a textúrákkal, így olyan hatást keltve, mintha elvesznének a dolgok valahol a ködben. Nagyon jó példája ennek a Turok, ahol aztán mindenhol találkozhatunk vele, ha elég messzire nézünk. A füst ehhez hasonló, csak még mozgatják is.


Egy ködös hajnal a Heretic 2-ben

Environment mapping

Hasonlóan, mint a pontok esetében, itt azt valósítják meg, hogy az egymással szomszédos textúrák hogyan hatnak egymásra.

Lens flare

Ez ugyan egy kicsit távol áll a valóságtól, viszont azt a hatást hivatott létrehoz-

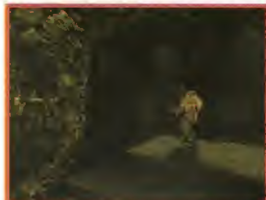
ni, amikor belenézünk a fény forrásába valamilyen optikán keresztül. Ilyenkor valamiféle "fényfolyosót", illetve fura


Mindenki kedvenc lens flare effektje

karikákat látunk. Szabad szemmel ugyan nem tapasztalható a dolog, de a játékokban jól néz ki.

Dithering

Az egymással találkozó nagyobb felületek éleit hivatott elmosni. Játékra vetítve


A QuakeII-engine-nél ez még nem tökéletes

ez természetesen leginkább egy kör alakú terem vagy természetbeli helyszínek esetében érdekes.

Multitexturing

Bizonyos kártyák képesek arra, hogy a poligonokra nem egy, hanem két vagy több textúrát is ráhúzzanak. Ez elsősorban a kép minőségét növeli meg jelentősen, a teljesítményt viszont nagyon visszafogja.

Bump mapping

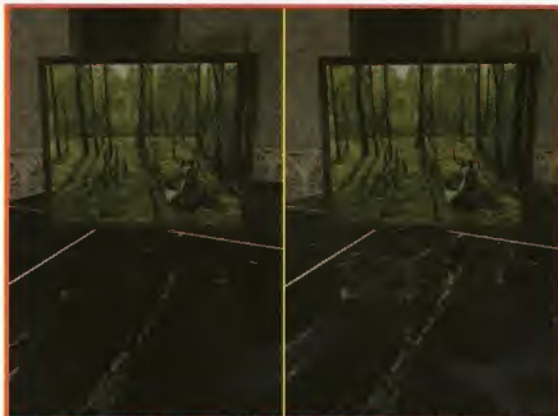
A különböző felületeket érdesíti, azaz a textúrától függően megváltoztatja az


Csempézett fal a Soldier of Fortune-ban

ahhoz képest függőlegesen elhelyezkedő pontokat. Így lehet egy deszka szálkás, vagy egy barlang fala rücskös.

Nagyjából ezekkel az eljárásokkal találkozhatunk egy-egy videokártya esetében, de van még néhány tényező, ami módosítja a kép megjelenítését. Ma már a videokártyák nem is kétdimenziós pontokkal dolgoznak, hanem sokkal inkább kockákkal, amikre az összes fent felsorolt eljárást ugyanúgy lehet alkalmazni. Ennek segítségével már nagyon élethű képeket lehet rajzolni, de brutális teljesítmény szükségeltetik a használatához. Minden egyes pontnak újabb és újabb adatai jelennek meg, amikkel ugyanúgy el kell végezni minden számítási műveletet, ehhez persze gyorsabb chip, és még több memória kell. Nem véletlen, hogy a gyors videokártyák már 16, de inkább 32 MByte memóriát használnak. Ennyi egy-két éve még elég volt a teljes gépünknek a Windows 95 futtatásához is... (Ezzel ugyan lehet vitatkozni, de figyelembe véve, hogy a rendszer fejlesztői szerint elég 4 mega memória is, elég méltányosak voltunk.)

És most lássuk miből élünk! Nem foglalkozunk a régebbi kártyákkal, annak ellenére, hogy természetesen megvásárolhatjuk még őket egyes helyeken. Nem hiszem, hogy van értelme egy régi Riva chipes kártyát venni, bár olcsó, jó és még mindig elérhető. Elsősorban azokkal foglalkozunk, akik az élvonalat képviselik, vagyis TNT2, TNT2 Ultra, GeForce 256, Voodoo3, G400 és Savage4. Az ilyen kártyák között árban akár négyszeres vagy ötszörös különbségeket is felfedezhetünk, már csak az a kérdés,


Az egyik legkedveltebb és leglátványosabb effekt: a tükröződés

hogy vajon teljesítményben is ekkora-e a differenciálódás.



A kétarcú Savage4

A Savage4 chip az S3 cég legutóbbi próbálkozása a 3D-s piac meghódítására, a Savage 3D chip utóda, annak javított változata. Sajnos a hódítás nem igazán sikerül, a teljesítménye eléggé elmarad a kor elvárásaitól. Sokszor még a saját drivereivel sem képes normálisan együttműködni, azok a játékok, amik megpróbálják kihasználni az előnyeit (főleg a sokat hirdetett textúratömörítést), sokszor lefagynak, hibáznak. Sajnos a chip nem túl gyors, a memóriát sem kezeli valami fényesen, ez a teljesítményére nagy kihatással van. Az árat figyelembe véve azonban nem feltétlenül rossz választás, de figyeljünk arra, hogy milyen gyártó kártyáját vesszük meg, a Savage4 chipet sokféleképpen lehet kihasználni, ez nagyon függ a drivertől és a hardvertől is.

A nagy RIVA-lis

Az nVidia TNT2 és TNT2 Ultra chipjei talán a legjobbak az ár/teljesítmény viszonyt figyelembe véve. Gyorsak, mint a szélvész, tuningolhatók (bár ez gyártófüggő) és szinte tökéletes a driverük. Utóbbit érdemes mindenképpen figyelembe vennünk, hiszen egy-egy kártya esetében sarkalatos kérdés a driver minősége. Az nVidia chipjei esetében az nagy szerencsénk, hogy a kártya gyártójától függetlenül használhatjuk az nVidia által írt alap drivert is, sőt sok esetben direkt ezt mellékelik a kártyákhoz. Azt ugyebár mindenki elismerheti, hogy a gyártónál jobb drivert valószínűleg


A Monster Truck Madness szoftveres renderrel...


...illetve 3D-kártyával

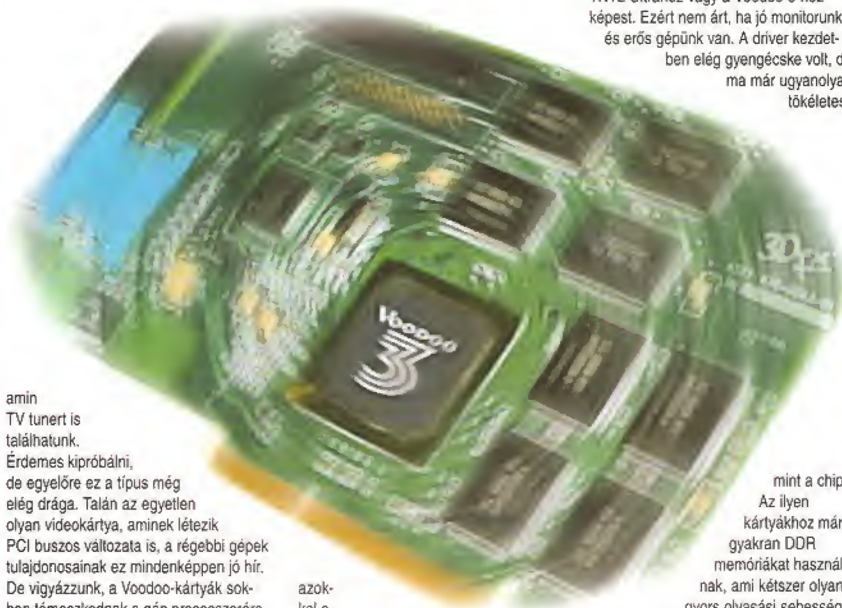
kevesen képesek írni. (Ezt bizonyítja az ASUS is, akik sok pluszt zsúfolnak a kártyáikba, de a drivereik nem éppen a legjobbak. Természetesen a plusz dolgokat csak a saját driverével használhatjuk ki.) A chip kristálytiszta 32 bites színmélységű képet képes produkálni. Az elődnél még voltak némi hiányosságok, de ezeket kiküszöbölve egy nagyszerű grafikus processzort sikerült létrehozni. Itt a képminőség és a sebesség már nem áll fordított arányosságban. Sajnos a TNT2 chipnek szüksége van egy erős processzorra is ahhoz, hogy minden tekintetben kibontakozhasson, mert egy gyengécske gépben távolról sem fogja ugyanazt a teljesítményt nyújtani, mint egy erőműben. Árban még a Voodoo 3 3000-et is képes felülmúlni, de véleményem szerint megéri a plusz költséget, hiszen gyakorlatilag kivétel nélkül minden játék támogatja.

A Matrox-mátrix

A Matrox G400-ról nem sokat hallani, nem is teljesen jogos, hogy itt szerepeltetjük. Elsősorban nem játékra fejlesztették ki, de a képminősége valami félelmetes. Azoknak, akik nemcsak játszani szeretnének a gépükkel, mindenképpen számba kell venniük ezt a videokártyát is. A textúrákat olyan minőségben és sebességgel képes kezelni, hogy azt minden vetélytársa megirigyelheti. Sajnos a mozgások megjelenítésében már nem jeleskedik olyan nagyon, ezért a játékok nem szeretik annyira. A képminőség fantasztikus, de ezzel nem jár együtt a tökéletes sebesség élménye. Az ára elég magas, úgyhogy tényleg csak azoknak tudom ajánlani, akik munkára használják a számítógépüket.

Voodoo-mágia

A Voodoo 3-at bizonyára mindenki ismeri, az egyik legelterjedtebb kártya. Ha nem is a harmadik generáció, de az elődök biztosan ott vannak valamelyik ismerősünk, barátunk gépében. Az új generációban sokat javítottak a chip képességein, de azért még így sem tud mindent. Sajnos annak ellenére, hogy 32 bites színmélységben dolgozik, a megjelenítés még most is csak 16 bittel történik. További "sajnos", hogy a textúrákat sem kezeli tökéletesen, van némi javítanivaló ezen a téren is. Ezzel szemben mind 3D-ben, mind 2D-ben a sebessége félelmetes, minden teszt mérési eredményeiben az elsők között végeznek a Voodoo-kártyák. Érdekes tény viszont, hogy két Voodoo 2 SLI módban összekötve képes megelőzni a hármasokat... Ebben az esetben azért beszélünk többes számban, mert a gyártó több változatot is megjelentetett a kártyából. Van 16 és 32 megás verziója is, sőt nemrégiben megjelent egy új változat, amin TV tunert is találhatunk. Érdemes kipróbálni, de egyelőre ez a típus még elég drága. Talán az egyetlen olyan videokártya, aminek létezik PCI buszos változata is, a régebbi gépek tulajdonosainak ez mindenképpen jó hír. De vigyázzunk, a Voodoo-kártyák sokban támaszkodnak a gép processzorára is. Külön driverük, illetve API-juk van (Application Programming Interface, azaz programozási felület), ez a Glide. A harmadik generáció megjelenésével ezt is fejlesztették, így már 1024*768-nál nagyobb felbontások megjelenítésére is képes. (Elég szomorú, hogy csak az új generáció támogatja ezt...) A saját felület azért is hátrányt jelent, mert sajnos csak azokkal a játékokkal használhatjuk ki igazán a Voodoo-kártyák képességeit, amik külön rendelkeznek a Glide-hoz optimalizált résszel is. Az a játék, amelyik csak a Direct3D-t támogatja, közel sem olyan szép ezzel a kártyával.



A kis drágaság

A ma kapható videokártyák között a csúcsot az nVidia csúcsprocesszora, a GeForce256 chip jelenti. Sajnos még nagyon drága, de biztos, hogy pár hónap elteltével már vezetni fogja a piacot. Sorra jelennek meg a gyártók a köré épített videokártyáikkal. Egyetlen hátránya az ára, minden másban maga mögé utasít mindenkit. Képminőség tekintetében nincs párja, sebesség terén a közelébe sem érnek a többiek. Ez a kijelentés csak akkor igaz, ha minden tekintetben kihasználjuk a kártya képességeit: 32 bites színmélységben, nagyobb felbontás esetén semmi sem képes megközelíteni a teljesítményét. Kisebb felbontásnál viszont nincs érzékelhető különbség a TNT2 Ultrához vagy a Voodoo 3-hoz képest. Ezért nem árt, ha jó monitorunk és erős gépünk van. A driver kezdetben elég gyengécske volt, de ma már ugyanolyan tökéletes, mint a chip. Az ilyen kártyákhoz már gyakran DDR memóriákat használnak, ami kétszer olyan gyors olvasási sebességet garantál, mint a sima SG-RAM-ok – de tovább növeli a kártya árát.

Mindent összevetve a csúcsot a GeForce256 képviseli, de az ára miatt még egy ideig nem fogja vezetni az eladási listákat. Az ár/teljesítmény arányt figyelembe véve a Voodoo 3 felé billenhetne a mérleg nyelve, de szerintem a TNT2 Ultra a tökéletes 32 bites képmegjelenítésével jobb választás. Természetesen az egyes "vallások" fanatikus követőinek úgyis mindegy, ők azt fogják kiválasztani, amiben hisznek. Az nVidia ellenzőinek csak annyit tudok tanácsolni, hogy vessenek egy pillantást a GeForce256-ra, máris kiderül, hogy ki is vezeti a videokártyák piacát. Természetesen a Voodoo 4-5-6 is nagyon jó lesz, de azért a vaktában való lelkendezés helyett várjuk meg a pontos adatokat – na és persze az árát.

Csoki


A Halo engine-je jóféle propaganda lesz az újgenerációs grafikus kártyáknak

A honlapok holnapja

A tavalyi év rangosabb játékkiállításainak (E3, ECTS) egyértelmű tanulsága volt, hogy a számítógépes játékok jövője erősen az online játékok felé néz, de legalábbis kacsintgat. CoVboy és TJ máris engedelmeskedtek a holnap hívó szavának, és munka helyett naphosszat a War II-vel, illetve az Utopiával ütik el az időt (ez meg az újság jövőjére van kihatással, de az már egy másik történet...) Ezzel együtt érdemes talán egy kicsit jobban szemügyre venni ezt a trendet, amely lassan, de bizonytalanul elérni látszik kis hazánkat is. Következzék tehát egy kisebb összefoglaló az online játékok történetéről, fejlődéséről és jövőjéről.



Ki mit MUD?

Az első online játékokat – akárcsak az első számítógépes játékokat – egyetemista fiatalok készítették, egyrészt, hogy tudásukat próbára tegyék, másrészt, hogy a számítógépes hálózatot szórakozásra is tudják használni. Az egyik első ismert online játékot két fiatal ánglius hallgató, Richard Bartle és Roy Trubshaw programozta DEC 10-re, az Essex Universityn. Az 1978-as program Multi User Dungeon (MUD, szabad fordításban kb. "több szereplős labirintus") névre hallgatott, és műfajára nézve egy igen primitív RPG volt, amely a korai szerepjátékok szabályait használva tette lehetővé, hogy a játékosok együtt kalandozzanak. Az új játékstílus rengeteg követőre talált, és a világháló elterjedésével többmilliós rajongótáborra tettek szert az akkor már gombamódra szaporodó MUD-ok. A klónok között volt szabvány középkori fantasy MUD, cyber-MUD, Terry Pratchett Korongvilágára épülő MUD, sőt, még szappanopera-MUD-ok is akadtak. Időközben a két essexi fiatal elkészítette a jóval fejlettebb és okosabb MUD II-t, és a sikertörténet folytatódott (bizonyára jót tett a programnak, hogy Bartle úr a két MUD között szerzett egy nagydoktorit mesterséges intelligenciából, valamint az is segíthetett, hogy a mindössze 300 Kbyte méretű programot ingyenesen letölthette boldog-boldogtalan). A virágkor akkor érkezett el, amikor az Internet már javában terjedt, ám az átviteli sebesség még meglehetősen alacsony volt: egy tanulmány szerint az 1994-ben a világhálón átáramlott bitek 10%-a az akkori MUD-okhoz tartozott... A hanyatlás az átviteli sebesség növekedésével következett be, az új technológiák ugyanis lehetővé tették, hogy a – szinte kizárólag karakteres grafikát használó – MUD-ok mellett sokkal látványosabb játékok is internetre kerüljenek. A Doom, a Starcraft, és társai a MUD-fanok jelentős részét elcsábította, ám a mozgalom fanatikusai még ma is szép számban képviselik magukat a világhálón. A MUD II még mindig a "ronda grafika = kis gépigény"-vonal vezéregyénisége, kiforrottságával a szöveges MUD-ok koronázatlan királya. Az általa képviselt karakteres műfaj ugyan nem fog komolyabban beleszólni a jövő trendjeibe, ám a rajongóknak köszönhetően még jó ideig életben fog maradni, hiszen amint egy MUD-fanatikus mondta valamelyik fórumon: "*Nem mondhatod, hogy éltél, amíg még nem tudod, milyen meghalni egy MUD-ban*"...

Multi ma online

Az idSoft játékai és az általuk megteremtett 3D first person shooter műfaj indította el azt a lavinát, amely a MUD-ok visszaesése mellett a hagyományos játékok multiplayer funkciójának előretörését eredményezte. A sort az 1993-as Doom nyitotta, és ez a játék döbbentette rá a fejlesztők többségét, hogy a hálózaton játszható multiplayer csaták sokkal tartósabb játékélményt nyújtanak, mint a nagy fáradozással megtervezett pályák és küldetések (emlékszem, a koleszban még 1996-97 környékén is a Doom II-t nyúztuk Hancu komával – persze, általában esélye sem volt ellenem...). És ugyebár, nagyobb játékélmény = nagyobb esély, hogy a program hasznot hoz. A felismerést tett követte: gőzerővel készültek a Doom-klónok (majd később a Quake-klónok), és egy-két éven belül már minden műfaj képviseltette magát az Interneten: stratégia, szimulátorok, sőt, még logikai játékok is. Közülük is kiemelkedett kettő, a már említett Quake-vonal, és a real-time stratégiák népes tábora – ez utóbbiakat talán nem szükséges bemutatni, gondolom, az a szó, hogy Starcraft vagy Age of Empires (esetleg Myth) mindenkinek mond valamit. Megjelentek a műfajok királyai, a készítők eldurrogtatták ötleteiket, és onnan kezdve már csak az volt a kérdés, hogy az újabb klónok közül melyek lesznek a trónörökösök. A kiadók és a fejlesztőcégek közti háború azóta is zajlik az online játékosokért, de az egyszerű képlet ("utánozz és újíts") ellenére a világhálón csak néhány tucat játéknak sikerült igazán jelentős rajongótáborra szert tennie. A nyerő receptet Peter Molyneux, a Lionhead Studios vezetője fogalmazta meg legtalálóbban, aki a következőket mondta: "*Ha online játékot készítesz, ügyelned kell arra, hogy a játék egyformán játszható legyen bolygónk minden lakója számára, kultúrától, kortól, nemtől, fajtól és vallástól függetlenül.*" (Ez nagyon szép gondolat, de icipicit naív: megnézném magamnak, hogy mondjuk egy nyolcvanéves mormon öregasszony hogyan boldogul a Quake 3: Arena-val...) Molyneux úr egyébként az online játékok elterjedésével magyarázza a – műfajából adódóan nem "többszemélyesíthető" – kalandjátékok kihalását is: "*Nem hiszem, hogy sokat tartogat a jövő a multiplayer opcióval nem rendelkező játékok számára. A Myst sikere már soha nem fog megismétlődni.*" Reméljük, hogy nem a próféta szólt belőle, ám sajnos egyre több jel mutat arra, hogy ez a sötét jóslat be fog következni. Tehát rettegjünk csendesen.



A legnépszerűbb online RPG: Ultima Online...



...és legkomolyabb vetélytársa, az EverQuest

Zsebpénz helyett webpénz

Az online játékok jövője még meglehetősen képlékeny valami, mi sem mutatja ezt jobban, mint az a káosz, amely a netes játékokért fizetendő összegben mutatkozik. Enyhe túlzással ugyanis kijelenthetjük: ahány játék, annyi összeg és annyi fizetési mód... Akadnak teljesen ingyen letölthető és játszható online játékok (ez a legritkább, ilyen például az Acrophobia), valamint néha elég csak a CD-ért fizetni, az online szórakozásért nem kérnek felárat. Ez utóbbira szép példa a Starcraft- és Diablo-partik színhelyéül szolgáló, Blizzard által működtetett Battle.net, amelyen eddig körülbelül két és fél millióan fordultak meg (a készítők bevallása szerint a Starcraft-vásárlók 15%-a direkt az ingyenes internetes játék lehetősége miatt vették meg a programot – az 1.700.000-ből körülbelül 425.000-ren). Szerencsére nem csak a Blizzard rendelkezik ilyen szerverrel, hasonló a Sierra Won.netje, és a Bungie Bungie.netje, valamint a Microsoft online játékra szabadon használható szervere, a négymillió felhasználós MSN Gaming Zone is (többek közt az Asheron's Call is ide tartozik). Az utóbbi időben eluralkodó trend azonban sajnálatos módon nem ez, hanem a játék árán felüli játékidő-bér, amit a készítők azzal magyaráznak, hogy az eddig termékszerű szórakoztatás kezd átmenni szolgáltatásba. A nem mai gyerek Tanarus például 20 dolláros ára mellett 10 dolláros havidíjat vezetett be, amit az adott hónapban játszani óhajtó tulajdonosok kénytelenek voltak kifizetni. Hasonlóan járt el az Underlight (15 dollár/hó) és az Ultima Online (10 dollár/hó) kiadója is. Az Empyriana-hoz már akciókat is ajánlottak: a 6 dolláros setup díjon (!) felül választhatott a játékos, hogy havidíjat fizet (20 dollár), negyedévest (55 dollár), félévest (95 dollár), vagy egyévest (160 dollár). A legpofátlanabbak azonban minden bizonnyal a War Birds 2.0 készítői bizonyultak, akik 2 dolláros óradíjban(!) állapították meg az időbért (aki játszott már szimulátorral, az tudja, hogy egy-két óra milyen gyorsan elrepül vele). Nekünk, magyaroknak azonban még a havidíj is soknak tűnhet: aki például egész évben szeretne Ultima Online-nal nyomulni, annak ez a játék árán felül 120 dollárjába fog kerülni – ez bizony közel egy monitor ára. Piacelemzők szerint azonban az ingyenes játékidőé a jövő, úgyhogy bizakodjunk, hogy a piac kiterjedésével ezek a tarifák csökkeni fognak, és az online játék nálunk sem csak a gazdagok szórakozása marad...

Átói netig

A világháló és a multiplayer-játékok nagyjából egy időben terjedtek el, (az utóbbi erősen kihasználva ez előbbit), várható volt tehát, hogy egy idő után megjelennek azok a szoftverek, amelyekkel csak világhálón lehet szórakozni. Ennek a trendnek az első képviselői website-okra elhelyezett kisebb Java-programok voltak, amelyektől a website működtetője a látogatottság növekedését várta, vagy egyszerűen csak szórakoztatni akarta a látogatókat (amőba, malom vagy kirakójáték bonyolultságú játékokra tessék gondolni). A webes technológiák és a hardverek fejlődésével aztán ez a vonal kettéágazott.

Az egyik szál megmaradt a szigorúan webes alapú programtechnikánál, és egész kis iparággá nőtte ki magát. Az e kategóriába tartozó – már tisztán szórakoztató – oldalak üzemeltetői az online hirdetésekben látják a nagy hasznot, természetesen a játékok költségeinek megtérülésén felül. E stílus képviselői között megtaláljuk a sok apró játékot – kvízshow-kat, logikai játékokat – magukban foglaló oldalakat éppúgy, mint a nagyobb, komplexebb játékokat (általában stratégiát) működtető site-okat. Az előbbire jó példa az Uproar cég oldala (www.uproar.com), vagy a magyar Játék.hu (www.jatek.hu), míg az utóbbinak a szintén magyar Hódító (www.netkapu.hu), az előző számban ismertetett Utopia, vagy CoVboy bátyó új kedvence, a War II felelnek meg (ha minden igaz, nevezett személy a környező lapokon potyogtatott is némi infot róla).

Az online játékok másik útját nem a weblap-üzemeltetők, hanem a nagy játékkiadók választották, akiknek ördögi elméjében felsejlett, hogy ha a játékosok ennyire imádják az online szórakozást, akkor minden bizonnyal hajlandóak fizetni is érte. Így kerültek piacra a csak és kizárólag internetes játékra használható programok, amelyek a játék árán felül általában a játékidő arányában további dollárokkal rövidítik meg a kedves fogyasztót. Az első úttörők ezen a téren is az egyszerűbb műfajokhoz tartoztak, és a kezdeti akciójátékok (Netwar, SubSpace), szójátékok (Acrophobia), sőt, gyűjtögetős kártyajátékok (Chron X után a szimulátorok (War Birds 2.0, Tanarus) és a stratégiák (Legal Crime) következtek. Végül, de nem utolsósorban, néhány éve az RPG-k is megjelentek a színen, és szinte azonnal vezető műfajjá váltak. Ez érthető, elvégre a szerepjátékok adottságaiknak köszönhetően (több játékos játszhat együtt, igazi csapamunkára van lehetőség, stb.) ideálisak a világhálós szereplésre. A kezdeti szárnypróbálgatások után (Underlight, Empyriana, Twilight Lands) három nagy név számíthat tartós sikerekre ma is: az Asheron's Call, az Everquest és az Ultima Online. Egyelőre nagyon úgy tűnik, hogy néhány Quake-klón és RTS mellett az internetes RPG-k műfaja jó ideig uralkodó lesz a piacon (az online lehetőség nagy továbblépés volt a szerepjátékok számára). És ezzel vissza is kanyarodtunk az online játék-történelem kezdeteihez, elvégre valamilyen szinten a csillogó-villogó webes RPG-k is MUD-ok, csak éppen de luxe kiadásban.


Asheron hívása is igen sokaknál talált meghallgatásra

Webesnek áll a világ

A jövő tehát érdekesen alakul: a multiplayer opcióval rendelkező játékok standarddá válása mellett a csak online játékok két irányban fejlődnek tovább: az ingyenes, ám igénytelenebb "bulvárvonal" és a nálunk még drága mulatságnak számító, ám egyedülálló játékélményt nyújtó programok egyelőre jól megférnek egymás mellett: a játékosok mindkét tábort szépen eltartják, és rövid távon ez az állapot tartós fog maradni.

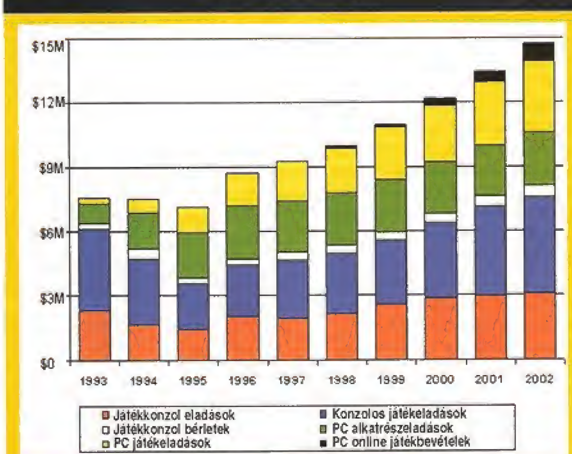
Ugyanakkor a karakteres MUD-okat lassan, de biztosan fel fogják váltani a modern, csillogó-villogó online RPG-k, és a jövőben megjelenő online játékok (Anarchy Online, Shadowbane, Horizons, Atriarch, hogy csak néhányat említsünk) is bizonyára átrendezik egy picit a játékstílus-toplistákat.

Megválaszolatlan kérdések azonban maradtak még bőven, lévén, hogy az online játékipar még tele van gyerekbetegségekkel. Az egyik legfőbb probléma technológiai eredetű: a csak online játékok nagy általánosságban messze rondábbak, mint a "normális" programok (ez érthető, hiszen az átviteli sebességnek vannak korlátai), és ez sokakat visszariaszt. Ez a jövőben bizonyára javulni fog, ám sok fejlesztőnek egyelőre fogalma sincsen, hogy hogyan. Sokat várnak például a VRML-től, a virtuális valóságot modellező nyelvtől, ugyanakkor a háztartásokra eső átlagos sávszélesség növekedésének mértékére is spekulálnak. Egy dologban azonban minden szakember egyetért: az online technológiák egységesítése, szabványosítása nélkül jelentős továbblépésre nincs lehetőség, ugyanis csak így oldható meg, hogy egy játék közel ugyanolyan biztonsággal működjön egy dzsunkán marék rizsért forrasztott tajvani klónon, mint egy Dell masinán...

Pénzügyi téren már valamivel tisztább a kép: szinte az összes gazdasági előrejelzés úgy véli, hogy a most többszáz millió dollárt forgalmazó online játékipar egy-két éven belül nagyságrendet vált, és átlépi a milliárdos határt, ugyanakkor az online játékosok száma átlépi a 15 milliót. Az Ultima Online sikertörténete is ezt vetíti elő: idáig több mint százezer vevő fizette ki érte az 50 dollárt, és mind a százezer további 10 dollárokat fizet havonta – őrületes pénzekről van szó. Ennél többet azonban nem árulnak el az elemzők, elvégre ők is meg akarnak gazdagodni ebből az online-mizériából. Jelentéseiket 500 és 2500 dollár közötti áron lehet letölteni a netről – bocsesz, de ennyi pénzünk most éppen nem volt a házikasszában... Azt okos elemzések nélkül látja még a vak is (sőt, még a TJ is!), hogy az online játékoké a jövő, úgyhogy elképzelhető, hogy Hancu és én is fogunk találni valami War II-höz vagy Everquesthez hasonló szellemi kábítószert magunknak, a Vári Zoli meg írhatja egyedül az újságot...

Stöki

Grafikon-line

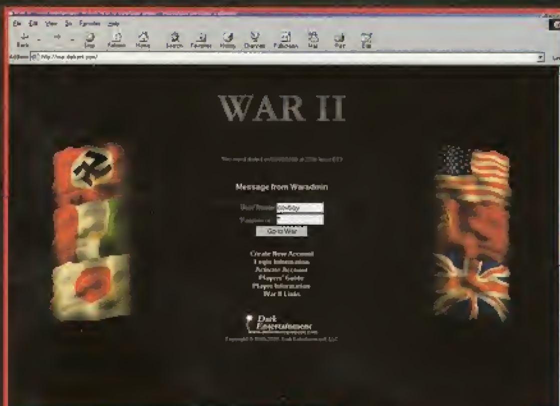


A fenti diagram némi előrejelzéssel szolgál az elkövetkező egy-két évet illetően. Mint látható, 1997-ben még elhanyagolható volt az online játékból befolyt jövedelem (70 millió dollár), 1998-ban viszont már átlépte a 200 milliós határt (277 millió dollár). 1999-ben nem történt ugrásszerű növekedés (348 millió dollár), ugyanakkor 2000-re a tavalyi év eredményének dupláját várják. 2002-re 1,9 milliárd dolláros forgalmat prognosztizálnak, amely az elemzők szerint 1,3 milliárd dollár hirdetési díjból és 600 millió dollár játékdíjból fog összetevődni. Ugyan a grafikonon nem tűnik soknak ez a növekedés, ha arányaiban csak a PC szoftverekkel hasonlítjuk össze (sárga szín), mindjárt más fényben látjuk a számokat...

WAR II

Kezdjük azzal, hogy sosem voltam különösebben nagy online- vagy multiplayer-játékos. A Quake és társai oly távol állnak tőlem, mint Makó Jeruzsálemtől, ha pedig olyan játékban kezdtem helyi hálózaton multiplayer összecsapásba, amelyet komáltam, akkor úgy péppé vertem a delikvens(eke)t, hogy komolyan kezdtem az addig fitymállóan méregetett single player AI után áhítozni. (Például igen szórakoztató volt, amikor a saját maga által igen nagy Dungeon Keeper-játékosnak tartott TJ kihívott egy távolról sem baráti partira egy ködös hajnalon: utána hetekig tocsogtunk könnytócsáiban az irodában. Ennyit a nagyképűségről.) Így tehát csodálkozva szemléltem TJ-t, amint az előző számunk készítése alatt kizárólag az Utopia képernyőjét méregette aktuális feladatai mellett/helyett (már amikor kiengedtem a WC-ből) – mi a franc lehet olyan jó ebben? (Ja, a marhája nem írta bele az Utopia cikkbe a site címét, én meg elsiklottam e szomorú hiányosság felett (két hülye egy pár), szóval aki ork/tünde/törp és egyéb hordákkal akarja csépelni a világ másik felét, akkor az a games.eesite.com/utopia címre meneteljen.)

Az online-játékokkal foglalkozó cikkeket hosszabb időre kalibráltuk, és én ki is adtam a peonjaimnak házi feladatba, hogy nézzenek valami új játékot. Egy szép napon TJ azzal állított be, hogy van egy ígéretes cím, amivel érdemes lenne foglalkozni: War II a neve (www.darkent.com, mielőtt még elfelejtem). Valami II. világháborús cucc a dolog. Jól van, mondom, feküdj rá, de nézzük meg előbb a dolgot. Itt követtem el a hibát – TJ azóta is az Utopiában nyűhög, engem viszont nem lehet levakarni erről a marhaságról! (Ha ez a két nagyszabású hadművelet között született irömány karácsonykor jelenne meg, akkor legalább tudjátok, hogy mi volt az oka...)



Mondd, te kit választanál?

Alapozó

A War II tulajdonképpen egy roppant egyszerű, HTML-ben megírt gazdasági szimuláció, amelyben a szerkesztők megpróbáltak egy háborút matematikai függvényekkel leírni. Az elképzelés mondjuk már úgy hülyeség, ahogy van, de ettől függetlenül egy igen kellemes kis játék kerekedett ki belőle, amit a manager-programok kedvelői igencsak kultiválni fognak. A játék – elméletileg – a II világháborút szimulálja, ennek megfelelően a tengely és a szövetséges hatalmak táborában három-három nagyhatalom csépeli egymást (német/japán/olasz, illetve jenki/brit/ruszki). Amikor accountot (az e-mail címedre postázott hozzáférési jogot váltasz), el kell döntened, hogy melyik néphez csatlakozol. Ez a döntés valami olyasmi, mint egy szerepjátékban a karakterosztály kiválasztása: a hat különböző nép ugyanis különféle bónuszokkal/mánuszokkal rendelkezik. Ezekből van egy szép rakás: a németek például bónuszokat kapnak a tankokra/tengeralattjárókra, továbbá már eleve gépesítettek, viszont nem fejleszthetnek olyan lakossági morált növelő törvényeket, mint mondjuk a szólásszabadság vagy a női egyenjogúság – ezzel szemben például a ruszkik dupla bónuszt kapnak a tankokra, és főleg +25% hatékonyságot az NKVD-ügynökökre. Tovább ezt most nem ragoznám, lévén játékon kívül is bárki megnézheti a Manualt (mellesleg nagyon melegen ajánlott az áttanulmányozása, mielőtt még belépnél) – lényeg az, hogy szerintem igen jól sikerült kisúlyozni a feleket (legalábbis közepes és hosszú távon). Ez persze néhány érdekes, történelemhamisító megoldást is eredményezett: TJ-vel például kockásra röhögtük a fejünket az olaszokon (azon morfondíroztunk, hogy az ő bónuszuk nyilván a minimális veszteség lehet, lévén azonnal megadják magukat egy tizedakkora haderőnek is) – elég legyen annyi, hogy per pillanat a játékosok (olyan 3500 érvényes account van) 11%-a játszik az olaszokkal, de az első 100 generális között 27 olasz van, és az első atombombát is egy pizzaárus hozta össze. (Elég jó kis adóbónuszuk van...)

Hm. Lényegét tekintve ez egy tök egyszerűen működő játék, de mégsem tudom, hogy hol kezdjem el bemutatni, mert az egyszerűségében akkora komplexitás rejtezik, mint mondjuk a sakkban. Mindegy, kezdjük az elején. A War II alapvetően a klasszikus stratégiai játékok hagyományaira építkezik:

– új lakóhelyek építésével teremts élőhelyet a bevándorlóknak. Ha van hol lakni, ezek jönnek maguktól, ráadásul minél több a férőhely, annál nagyobb számban;

– teremts munkahelyet a civil lakosságnak. Az üzleti negyedekben dolgozó civilek fogják szolgáltatni a birodalmad kiadásait fedező pénzt az adójukon keresztül, továbbá belőlük építhetsz "képzett" lakosságot és sorállományú katonaságot;

– az egyetemeken képezd ki a civiljeidet speciális feladatra. A teljes lakosság 50%-a rendelkezhet valamilyen diplomával (amit visszavonva újra civillé, azaz átképezhető munkaerővé válnak) – az meg aztán rajtad múlik, hogy hova irányítod őket;

– a gyárakban és a laktanyákban építs ki olyan haderőt, amely egyrészt megvédi birodalmad, másrészt képes új területek meghódítására (vagy legalább azon sutyerákok felpofozására, akik nem átallottak megtámadni téged);

– tartsd egyensúlyban a pénz/technológia/haderő faktorokat. Itt persze nincs tökéletes megoldás, el kell döntened, hogy milyen irányban fejlesztesz.

Ennyi. Tök egyszerű, de annyira bonyolult, hogy még!

Merre induljak?

Indulásnak az egyszeri játékos 1500 négyzetkilométernyi területet kap, amire a pillanatnyi ötleteinek (és anyagi helyzetének) megfelelő épületeket húzhat fel. Kezdetben természetesen a lakóépületeket és a civileknek munkát biztosító üzleti negyedeket kell fejleszteni, valamint az egyetemeket, ahol egy bizonyos fejlesztési szektorba csoportosítjuk a kiképzett népet. Parancsainkat úgymond körönként tudjuk kiadni, bár ez a "kör" meghatározás azért némileg eltér az offline stratégiai játékoknál megszokott értelmezéstől, és igencsak fiktív értelemben kell venni. A játékos itt valós idő szerint 20 percenként kap egy új kört (pontosabban lépést, ugyanis bizonyos műveletek többet is igényelnek), viszont a felgyülemlett köreit annyi idő alatt lépi le, ahogy úri kedve tartja. Ebből adódóan nem kell folyamatosan online lógni a cuccon: ha mondjuk egy napig nem nézel rá a népedre, akkor egy új bejelentkezésnél 24*3 (kiszámoltam: 72) lépést tehetsz meg akár egy valós idejű percen belül is. Lépésnek számít az építés/bontás, bármilyen tudományos fejlesztés, továbbá a titkosügynökök vagy a haderő bevetése (utóbbiak többnek is). Van még ezenkívül egy speci lépés, az Eminent Domain: ilyenkor a játékos jólelkű diktátor módjára elkonfiskálja alattvalói pénzét, továbbá új területeket sajátít ki. Plank lépésnek is lehet használni (amikor nem célszerű vagy nem tudunk mást lépni), de a játék középső szakaszától kezdve ideális megoldás a veszteség nélküli földszerzésre. Túl gyakori használata azonban nem javasolt, mert – érthetően – botrányos hatással van népünk és csapataink moráljára, egyben harckészültségére.

A fentebb említett perclimitek csak a jó ideje online tábornokokra vonat-

koznak: kezdő játékos 150 azonnali és 100 raktározott lépést kap. A 150 egyszerre leléphető kör arra szolgál, hogy az új játékos megfelelő infrastruktúrát építhessen ki magának és valamelyes védelemmel kerüljön a dolgok sűrűjébe. Az első 150 körben egyébként az új játékos védelem alatt áll: nem indíthatnak ellene sem támadást, sem ügynökakciót (de persze ő sem csapkodhat – fejlesszen a kopasz!). A raktározott körök egyfajta bónuszként szolgálnak, szintén a fiatal belépő kedvéért: a dolog úgy működik, hogy a raktározott körök a 20 percenként aktuális új kört megduplázzák, tehát amíg van ilyened, addig óránként nem három, hanem hat lépést kapsz. Remek megoldás: az újonnan belépő betápolhat, mielőtt a mélyvízbe kerülne. Az igazán ügyesek úgy csinálják, hogy megvárják, míg az engine visszaírja a raktározott köreiket az aktuálisba, és úgy jönnek ki a 150 körös védelem alól, hogy ezeket egyszerre léphessék le néhány perc alatt – 250 kör (meg a bannerekre kattintás után járó körbónuszok) elég arra, hogy a pofonok völgyébe merészkedjünk.

Na és akkor most jön a nagy kérdés, hogy merre vigyed a pályádat! A fejlesztésnek ugyanis többféle módja van, és az egészben az a jó, hogy egyszerre nem lehet több lovat megülni.

A verőerő: A legtöbbek által választott út. Építünk egy rakás gyárat és laktanyát, aztán nyomjuk a haderőt. Látványos előrehaladást eredményez a helyezésben, és rövid távon eredményes is: aki támad, az nagyon vissza lesz verve, aki pedig megtámadatott, az meg nagyon meg). A gond csak az, hogy a laktanyákban automatikusan képződő sorállományú szakaszokon kívül mindenféle haderő fenntartása bizonyos költséget von maga után. Az egyébként is limitált haderő csak addig fejlődhet, amíg elegendő a civilek adója a fenntartás költségeihez. Utána új civilekre (egyben új lakó- és üzleti negyedekre) van szüksége, tehát neki mindig támadnia kell és fejlesztésre nem lesz pénze. Ha egyszer kap egy kemény verést, soha nem fog felállni.

A tudálékos: A tudálékos a fejlesztésre megy rá. Egyetemeket épít és az ott kiképzett civileket a törvények vagy a technológiák fejlesztésére állítja rá. Nem rossz elképzelés, a baj csak az vele, hogy csak hosszú távon hozza meg az eredményét. Addig a verőerők halálra fogják szivatni.

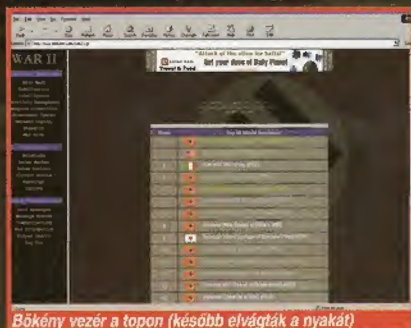
A kis ügyes: A kis ügyes kihasználja a programnak azon sajátosságait, hogy fittyet hány a való élet realitásaira ("most lebontok 200 tankgyárat, a következő körben meg építek a helyére 500 egyetemet"), és az összes erőforrását mindig egy adott célfeladatra összpontosítja. A körökre osztott módszer miatt így lehet a legnagyobb hatékonyságot elérni.

Épületek és lakóik

Gazdaságunk alapja a civilek bevándorlása, akik jönnek maguktól, ha van hol lakniuk. Ezekből állítják ki a laktanyák a sorállományú katonákat (ha van laktanya, akkor minden körben automatikusan), továbbá belőlük ké-pezhetünk különféle specialistákat az egyetemeken. A fennmaradó részüknek viszont munkalehetőséget kell biztosítanunk az üzleti zónák építésével, különben adóbevételünk hasonló lesz egy lakatlan szigetéhez. Az egyetemeink négy speciális szakmában ad-nak ki diplomákat, de a teljes lakosság maximum 50%-a rendelkezhet valamilyen képzettséggel. Célszerű tehát csak annyit fenntartani, amennyire feltétlenül szükség van, a többit pedig elbocsátani, mert ha nem is képezzük át őket egy más feladatra, legalább civilként adóznak.

Managerek: nekik nem kell külön épületet emelnünk, viszont nagyon fontos gazdasági szerepet játszanak. A lakosság/managerek arányának függvényében plusz jövedelmeinkre (ld. a gazdasági tanácsadónál), ami maximum 50% lehet – és egy jól működő birodalom bizony ott is tartja!

Tudósok: velük a kutatóközpontokban fejleszthetünk hosszas szenvedéssel egyre jobb háborús technológiákat. A fejlesztés természetesen annál gyorsabb (illetve annál kevésbé lassú), minél több tudós dolgozik egy projekten, de ehhez persze megfelelő számú központra is van szükség (ugyanez áll a mérnökökre és a diplomatákra is). Kezdetben a négy fegyvernemnek (szárazföldi, légi és tengeri csapatok, valamint a rakéták) megfelelő irányban folyhat a fejlesztés. Az egymás után feltalált technikák vidám bónuszokkal növelik az adott fegyvernem csapatainak hatékonyságát, hovatovább egy feleakkora (költséggel fenntartott) hadsereg egyenlő erőt képvisel a buta barbárokkal. Kezdetben például a tankjaimnak 4 volt a támadása és 5 a védekezése – a bónuszoknak köszönhetően most mindkettőnél 9.9 az érték. A négy osztályban egymás után fejleszthetjük a találmányokat, és mindegyikben van egy speciális (a haditengerészetet le-számítva az utoljára fejleszthetők), amelyek birtokában megnyílik az út az atomkutatás és az atombomba felé.


Bökény vezér a topon (később elvágták a nyakát)

Diplomaták: Hasonlóan a tudósokhoz társadalmi "technológiákat" (törvényeket) fejlesztenek a kormányzati épületekben, amelyek roppant kellemes bónuszokkal szolgálnak nemcsak a morál, hanem a katonai épületek és egységek tekintetében. Miután az első accountommal kissé bedöglött a birodalmam, a másodikkal ezekre gyúrtam rá, és mindent kifejlesztettem a nukleáris egyezmény kivételéig (az kell a francnak! Nagyon megdobja a morált és a gazdaságot, de ellenem alkalmazhatnak atombombát – én meg nem!)

Mérnökök: Ők fognak dolgozni a gyárakban, vagyis a négy fegyvernem csapatait gyártják. Később ipari mennyiségre lesz szükség a rakéták és az atom robbanófejek gyártásához is, ami ráadásul még elképesztő összegekbe is fog kerülni körönként.

Az ötödik hadoszlop

A kis kedvenceim, Stirlitz és csapata, azaz az ügynökök. A központok a laktanyákhoz hasonlóan minden körben kis számú ügynököt képeznek ki a civil lakosságból, viszont azzal ellentétben tovább is képzik őket. Ezzel növelik a hatékonyságukat, ami rögtön nullára esik, mihelyt lebontjuk az épületet – az ügynökök szinten tartásához tehát mindenképpen állnia kell az ügynökségeknek is, vagy egy ilyet újjáépítve jónéhány körre van szükség, amíg elérik a régit. Ez roppant megszívlelendő data, ugyanis a hírszerzők egyben az ellenség hozzánk látogató hasonló egyedei ellen is védekeznek, és küldetéseikben nagyon csúnya dolgokat tudnak művelni. Azon kívül, hogy sikeres akció esetén megszerzik róla az összes információt (a teljes Current Status-menüt), indíthatunk egy célpont ellen morált csökkentő terrorakciókat, megmérgezhetjük a civil lakosságot, legyilkolhatjuk a diplomás fiúkat, felrobbanthatjuk a bankjait, illetve túszokat ejthetünk (ez utóbbi különösen mókás: ha nem akarja a milliókra rúgó váltságdíjat kifizetni, és a szabadítóakciója is sikertelen, elképesztően leesik a népe morálja – ideje tehát megtámadni a reguláris katonasággal). A morált legjobban az utolsó akció rontja, amelyben ügynökeink szépen kivégzik az ellenfél vezérét. Ez annyira nem tragikus, amennyire hangzik (a "halott" a következő körében új néven újraéledhet) – de egy ilyen akciót közvetlenül követő támadás kényelmesen lever akár ötszörös túlerőben levő védősereget is. A legjobb azonban a technológiák ellopásának a lehetősége (és a párja, azaz a megsemmisítése): mivel a jelenlegi karakteremmel a diplomaták-



ra kezdtem el gyúrni (és közben az ügynökökre), gyakorlatilag az eddigi találmányaimnak legalább a felét loptam valakitől. Valaki kifejleszti – én ellopom, közben népem tud például a fegyverkezéssel foglalkozni. Idő- (azaz kör-) takarékos megoldás. A baj csak az vele, hogy nem lehet a végtelenségig folytatni (túl egyszerű lenne a dolog): idővel ügynökeink meglehetősen ismertté válnak, és jó ideig nem tanácsos ilyen akciót indítani velük (még ha győzniük kellene, akkor is elintézi a szerver, hogy vesszenek).

A dicső had

A rakétákon kívül a hadsereg tehát három fegyvernemből áll, fegyvernemenként pedig három típusból: egy sorállományú gyalogosból, egy védekezőből és egy támadóból (a légierőnél például ejtőernyős/vadászgép/bombázó) áll. Mindegyiknek megvan a maga kis technikai szinttől függő támadása/védekezése, ami azért elég nagy ökörség (például 1.000 ejtőernyős lazán lebólint 500 bombázót) – mindenesetre így könnyebb függvényként kezelni őket. Idővel azért meg lehet szokni. Hogy ki és mire gyúr, az egyéni ízlés kérdése: lehet minden fegyvernemre egyaránt vagy csak egyre – mindkét elképzelésnek megvannak az előnyei és hátulütői.

A gyártott fegyverek beszerzésének a gyártáson kívül van egy másik jópofa módja is, nevezetesen a svájci piac. Itt tankokat, bombázókat és hasonló tárgyakat adhatunk/vehetünk, utóbbi ár 10%-kal magasabb az eladásinál – szegény Svájcnak is élni kell valamiből... A piac remek eszköz lenne a klánok vagy szövetségesek közötti fegyverátcsoportosításnak, de a gonosz programozók úgy oldották meg a dolgot, hogy az eladott fegyverek nem azonnal jelennek meg a piacon, hanem véletlenszerű késleltetéssel és természetesen a játékosok közül is sokan árgus szemekkel figyelik a fegyverpiacot...

A technikai fejlődés idővel eljut a rakéták gyártásához. Ezek körönkénti gyártásának mennyiségét nem a gyárak, hanem a mérnökök száma határozza meg és meglehetősen költséges mulatság. Nagyobb tétel (mondjuk egy 300-as pakett) igen szépen letarolja a célpont épületeit (az Incendiary Bombs technológiával pedig szép pusztítást rendez a lakosság körében is), de eleinte csínyján kell bánni velük. Amíg nincs meg a giroszkóp és az Advanced Rocketry technológia addig 9:1 az esélye, hogy a saját területre esnek vissza!

Most pedig jöhet a piros ász, a fejlesztés vége: az atombomba. Erről a kézikönyv igen prózai módon csak annyiban jelentkezik meg, hogy "elég jól rombolja az ellenséget". Tényleg... Egyetlen darab legyártása is 150 millióba kerül, tehát túl sok nem lesz belőle, így célszerű megfelelő célpontok ellen tartogatni. Ez lehet egy ellenséges top player, de a hozzám hasonlóan dühös lelkületű játékosoknak addigra úgyis megvannak a kis kedvencei, akiket meglephetnek egy ilyen kis szeretetcsomaggal. Ilyen volt nekem a #211-es General Babo of Korea, aki úgy az 500. kör környékén kiszúrt magának, és felgyülemlett köreiből vagy húsz támadást indított ellenem. Amikor egy szép tavaszi napon felléptem, hogy megnézzem derék népemet, üszkös romok fogadtak és szívemet bánat töltötte el... Rögtön tudtam, hogy tüdőcsúcshurutot kapok, ha ezt a bunkó jenkit nem nukézhatom meg! Lehet, hogy van telepátia, mert azóta visszavonta az accountját – szóval életem nem lesz teljes. Sebaj, mivel a 200. hely környékén ingázok (hogy csapástávolban legyenek a top playerek is), azért akadt helyette bőven jelentkező...

Egy támadást természetesen körültekintő tervezés előz meg. Mindenekelőtt célszerű elit ügynökeinkkel kikémlelni a célpontot, illetve fajsúlyosabb egyednél némi morálcsökkentő akciót indítani ellene (például elvágni a vezére nyakát). Ugyanakkor nem árt az adót a minimumra venni egy pár körre, hogy a mi csapataink morálja viszont az egekbe szökjön. Támadhatunk csak egy fegyvernemmel, vagy mindháromma1 egyszerre – ez nyilván a kémjelentés függvénye. Ha a támadó fegyvernemmel legalább 2500 gyalogos alakulatot is küldünk, akkor győzelem esetén max. 127 négyzetkilométernyi földet is bekaszálhatunk, attól függően, hogy mennyivel erősebb/gyengébb ellenfelet támadtunk meg. Itt jön a játék számomra legszimpatikusabb vonása: támadni vagy spionakciót indítani ugyanis csak hasonló kaliberű ellenfél ellen tudunk, aki +/–250 helynél nincs tőlünk messzebb a rangsorban. Szó sem lehet tehát arról a gonoszságról, mint amit TJ-ék művelnek az Utopiában: vérben forgó szemekkel figyelik a védelem alól kitámolygó bágyadt kis újoncokat, aztán akkorát vernek rá, hogy sikoltozva menekül offline-ba. Itt tehát nem feltétlenül van kizárva a végjátékból az a játékos, aki jóval egy háború kezdete után száll be, bár – lévén az alacsony sorszámúak már eleve többet léptek – azért némi hátrányban van.

kovácsolódni a csalók (több accounttal játszók) ellen. Ugyanarról az e-mailről ugyan nem lehet több játékot indítani, de természetesen nem különösebben nagy akadály egy (vagy több) freemailes cím nyitása, ha valaki mondjuk tíz játékossal akarja nyomni a dolgot – és nyilván sok paraszt is él ezzel a szép megoldással. Persze elég gyanús, ha egy-egy célpontot mindig ugyanazok a tábornokok támadnak meg egyszerre, így őket előbb-utóbb kiszúrják és úgy rájuk másznak, hogy még! Igen tanulságos most például az Axis Board Justice for the #38, #40 and #41 topicja, ami egy három accounttal játszó ostoba jenki kőkorba való visszabombázásáról szól (az ostobaságát egyébként mi sem bizonyítja jobban, mint az egymás után következő account-számok – tehát egyszerre aktiválta mind a hármat a barma.)



Erősen felturbózott erők várják az oktondi jenki imperialisták látogatását

Egyszerűben a nagyszerű

Ahhoz képest, hogy mennyire egyszerű eszközöket használ a játék, annál szórakoztatóbb, és már az első 200 kör után függőséget okoz. Tulajdonképpen egy halálosan egyszerű gazdasági szimuláció, de mivel több mint háromezer online ellenség és szövetséges ellen játsszuk, némi stratégia is belevegyül az ügybe. Az Utopiával ellentétben ennek a játéknak ugyanis van vége: az egyik lehet az, hogy a tengely- vagy a szövetséges hatalmak kezébe kerül a világ teljes nemzeti össztermékének (GNP) 66%-a. Az utóbbiak részéről ez gyakorlatilag kizárt, mert – amerikai szerverről lévén szó – per pillanat majdnem ugyanannyi játékos játszik amerikait, mint a három tengelyhatalom népeit összesen. A másik vég pedig az, amikor a ranglista első 50 helyét ugyanaz az oldal birtokolja. Csapatjátékról lévén szó, a végjátékban tehát nem árt valamit szövetségeseink érdekében is tenni. Melegen ajánlott a Message Boardok látogatása, ahol a top-playerek egyeztetik terveiket, de bőven lelünk aktuális kémjelentéseket is egy-egy célpontról – vagy akár segítséget is kérhetünk valaki ellen. Ugyanitt szoktak tervek

A Message Boardok látogatása már csak a nevek miatt is szórakoztató. A kedvencem mondjuk General Tsunami a What was that Flash? nevű tartomány élén, de találhatunk például Koppany vezer of Pogany Magyar Hont is. Éleslátásomat bizonyítja, hogy én őt kis hazánk szülöttének vélve rögtön meg is engedtem neki egy szövetséget ajánló magyar nyelvű mailt – és mit tesz isten: tényleg magyar volt... Később kiderült róla, hogy TJ cimborája (egy érdekes véletlen folytán egy királyságban vannak az Utopiában is), azóta birodalmaink magasröptű tárgyalásokat folytatnak a piros nyelű sörnyitó hollétéről, illetve virtuális politikai programokat fogalmazunk meg. ("Én nem a Trianon előtti határok visszaállításán dolgozom. Az összes ősi magyar földet visszaszerzem. Kezdve az Uraltól Magna Hungarián és Etelközön keresztül az egész Kárpát-medencéig, sőt, amerre valaha is kalandoztunk azokat is.") Remélem közületek is minél többel fogunk találkozni a következő körben (ez már március 6. óta megy, és mire ez a számunk megjelenik, valószínűleg véget is ér). Higgyétek el, megéri.

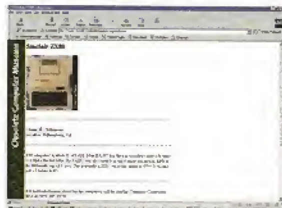
CoVboy

NORM.NET

Az elmúlt években a magyar szerepjátékosok világában rendszeresen megjelenő magazinok és szervezettség híján némi anarchia uralkodott el. A Net elterjedésével azonban egyre inkább egymásra találnak az ország különböző sarkaiban élő szerepjátékosok, és igazi virtuális klubélet van kibontakozóban. A legnagyobb központ a http://rpg.rulez.org/ oldal, de több kisebb site is erősen felfutóban van, például a roppant kellemes design-t felvonultató http://fantasy.nrg.hu/. A novellák, kalandmodulok és könyvkritikák mellett az élő beszélgetőcsatornák és fórumok miatt érdemes elsősorban sűrűn visszajárni ezekre az oldalakra. Sok szabadidővel rendelkezők egy rakás online RPG irányába is elkalandozhatnak innen kiindulva.



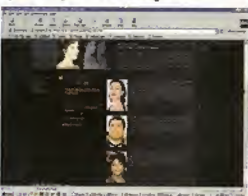
Nosztalgikus hangulatba ringathatjuk magunkat, ha elnézünk a http://www.obsoletecomputermuseum.org/ címen található számítógép-múzeumba. A site gazdája egy Tom Carlson nevű régiség-gyűjtő informatikus több, mint százféle 8 és 16 bites gép tulajdonosa, a nálunk is ismert Commodore-ok és Sinclair-ek mellett olyan elképesztő ketyerék birtokában van, mint például az IBM '82-es Displaywritere, vagy az anno szuperszámítógépnek számító Big Old Wang, ami '84-ben már 1,2 GByte háttértárral és beépített 2400 baudos modemmel büszkélkedett. Aki nem a gigahertzes processzorok és a grafikus gyorsítókártyák világába született elérzékenyülve bámulhatja a szobányi gépeket, a nyolc inches floppykat, és egyéb kőkorszaki találmányokat – akinek nem volt szerencséje ilyesmikhez, pláne áhítattal nézzen körül!



Amikor ezek a sorok megjelennek, valószínűleg éppen a tetőfokára hág az Oscar-díjak kiosztása előtti izgalom a filmvilágban (ha "véletlenül" megint késnénk a megjelenéssel, ezt kéretik iróniának venni). Bár már százszor hallhattuk különféle kultúrhéroszok szájából, hogy az Oscar mekkora bunda, csak üres reklámfogás, és semmi köze a filmművészethez, de azért csak-csak fúrja minden mozirajongó oldalát a kíváncsiság a kis aranyszobrocskák eljövendő tulajdonosait illetően, és március 26-án este (magyar idő szerint másnap hajnalban) mindenki ott fog ülni a tv előtt. Esélylatolgatás és holmi tippelős játékokba való meggondolatlan



beugrás előtt érdemes ellátogatni az Oscar hivatalos weboldalára, a http://www.oscar.com-ra. Itt mindent megtudhatunk a jelöltekről, illetve az eddigi 71 díjkiosztó gála eredményeiről, valamint extra hosszúságú és elképesztő intellektuális magasságokba szökő elemzéseket a legfontosabb témáról: az egyes színésznők által viselt ruhakölteményekről. Ha szerencsések vagyunk, a site valamelyik nyereményjátékán nyerhetünk akár egy kirándulást is Hollywoodba a gála estéjére – de erre azért ne nagyon építsük nyári szabadságunkat.



Minden hardver-buherátor kedvenc elfoglaltsága a processzor túlhajtása. A móka még a 486-osok idejében kezdődött, de igazán nagy népszerűségre a P166-osok hírhedt "Sandokan-sorozatának" (a procik 90 százaléka simán ment 233 MHz-en...) köszönhetően tett szert. A processzor- és alaplapgyártók ugyan mindent megpóbálnak a tuningolók ellen, de mindhiába, a házibarkács-mesterek sportot űznek a processzorok esetenként egészen súlyos túlhajtásából. Akik úgy gondolják, maguk is megpróbálnák a dolgot, "kötelező olvasmányként" böngésszék át a www.overclockers.com site-ot, ahol mindent megtudhatnak a tuningolás művészetéről (mellesleg egy egészen korrekt kis hardveres site). A legtanulságosabb része a site-nak az az adatbázis, ahol a legjobban túlpörgetett procik adatait, és a túlhajtáskor alkalmazott segédeszközök listáját tekinthetjük meg. Az elsősorban Délkelet-Ázsiából származó tuningbajnokok egészen elképesztő dolgokat tudnak művelni egy-egy sokat szenvedett processzorral: a Celeron 300-asok között például egy 702 Mhz-re (!!!) felhúzott példány vezeti a listát, Peltier+vízhűtéssel ellátva, de a site fórumán



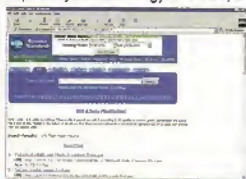
érdekes okfejtéseket olvashatunk arról is, hogy miként alkalmazható és milyen problémákat vet fel a folyékony hidrogénnel való processzorhűtés...

Az igazi webes macho természetesen az Interneten keresztül intézi az olyan földhözragadt szokásait is, mint például a kaja házhoz rendelése. Ha már a hűtő és a mikró modemmel való felszerelése nem megy, próbáljuk ki kis hazánk első (és máig egyetlen) netes online étel-házhozszállító cégét a http://www.netpincer.hu címen. A Netpincér Budapesten elég szép lefedettséggel büszkélkedhet (a Belvárosban kerületenként legalább 6-8 pizzéria vagy étterem, de a kültelki kerületekben is mindenhol legalább 1-2), a vidéki szolgáltatás most kezd beindulni, egyelőre Székesfehérvár és Debrecen kapcsolódott be a vérkeringésbe, de hamarosan vár-



hatók egyéb nagyobb városok is. Az egyes éttermek étlapjairól roppant egyszerű összeállítanunk a hőn óhajtott menüt, a javascript elküldi a rendelésünket, egyébként pedig ugyanúgy zajlik a dolog, mintha telefonon rendeltünk volna – csak a választék átböngészése egyszerűbb egy picit. A kezdeti nehézségek leküzdése után a Netpincér ma már a legmegbízhatóbb házhozszállító cégek közé küzdötte fel magát, és egyre újabb szolgáltatásokkal várja az éhes netezőket: nemrég indult be például a bor-házhozszállítás és a jégkocka- illetve -szobor rendelés, illetve az élelmiszer-diszkont áruházakban való online vásárlás lehetősége. Különösen ajánlott például újságszerkesztőségek állandó pizzagondjainak megoldására, hogy a morálra elképesztően jó hatást gyakorló komlószármazékok beszerzéséről már ne is szóljunk!

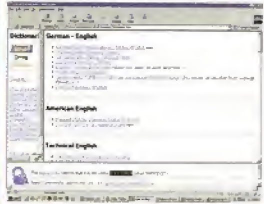
Természetesen nem feltételezzük egyetlen olvasónkról sem, hogy másolt CD-i lennének otthon, de mit tegyünk, ha teljesen legális szoftvereinkről (esetleg audio CD-inkről) a licenc-szerződés alapos áttanulmányozása után szigorúan biztonsági célokból készített másolatainkat sem akarjuk az igényes kultúrember esztétikai érzékét vajmi kevéssé kielégítő CD-R 74 min feliratú tokokban tárolni? Vagy mit tegyen az a szerencsétlen, akinek megsérült, összegyűrődött, vagy (ne adj' Isten) elszakadt az eredeti CD-borítója (valljuk be, ilyen a legjobb családban is előfordul)? Fénymásolás? Ugyan kérem, a

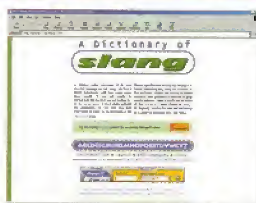




XXI. században járunk...! Természetesen a Net segítő kezet nyújt az ilyen katasztrófák által sújtott és a végső kétségbeesés határán tengődő pórul járt halandóknak: nézd csak meg a http://www.cdcovercentral.com/, vagy a http://www.coversarchive.com/ címet! Ezek a site-ok nagyszerű kis jpg-formátumú CD-borító gyűjteményeket tárnak elénk, elsősorban PC, Playsation, Video CD és DVD témákban. Csak egy színes nyomtatóra van szükség, és a vészhelyzet máris elhárul. Ha valamit esetleg nem találnánk, azt a kívánságlistára tehetjük, és amint egy szorgalmas jóakarónk beszerzi, értesítenek róla.

Sok probléma és bosszúság forrása lehet netezés közben, ha az ember fia nem bírja különösebben magas fokon azt a nyelvet, amin az aktuálisan nézett oldalt írták, vagy pláne, ha IRC-n, ICQ-n, vagy egyéb valós idejű chaten beszél hozzánk ilyen nyelven valaki. A szótárért való szaladgálás és lapozgatás kora már lejárt, hiszen egy elegáns taskváltással is utána tudunk nézni egy-egy ismeretlen kifejezésnek kvázi bármilyen humanoid által beszélt nyelven, ha felvéssük a bookmarkjaink közé a http://math-www.uni-paderborn.de/dictionaries/Dictionaries.html címet, ahol egy komoly rakásnyi netes szótár címét találjuk. A túlnyomó többséget képviselő angol és német szótárak mellett olyan extra egzotikumokat is lelhetünk, mint a netezés során mérsékelten létfontosságú finn, kínai, vagy cseh szótárak (utóbbi segítségével egyébként már javában értelmezzük a Lédi Karnyevál örökbecsű szavait, az eredményről feltétlenül tájékoztatunk benneteket). A nyelvek közül természetesen a magyar sem hiányzik, bár ha ezt el tudtad olvasni akkor erre talán nem lesz szükséged. Mindezek tetejébe szakszótárakat is találunk, mindenféle számítástechnikai témákban, a HTML-től a mainframe-programozáson át a hackerek szlengjéig. Ha valami nagyon nem állna össze az itteni szótárak segítsége alapján sem, végső megoldásként a http://www.dictionaryofslang.co.uk/ címen található szlengszótárba is belelapozhatunk, illetve az itteni szlengszótár-linkgyűjteményt is igénybe vehetjük.



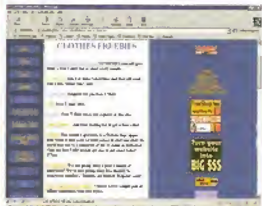


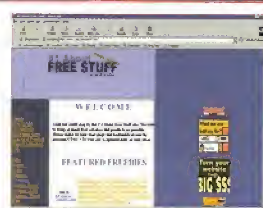
Lassan, de halálos biztonsággal jön a tavasz, ami igazán örvendetes esemény, mivel csökken a gázszámla, és a lányok is egyre lengébb ruhákat öltenek. A 18 körül járó olvasók számára azonban baljós árnyék vetül az örvendetes eseményekre: az érettségi és a felvételi vészterhes pillanatai is egyre közelebbinek tűnnek... Hogy az ő közérzetüket is emeljük valamelyest, a nagy magyar Net érettségire készülők számára aranyat érő bugyrainak címeit tesszük most közkincscsé. Tehát: kidolgozott érettségi tételek, és egyéb értékes segédanyagok ipari mennyiségben lelhetők fel a http://www.elender.hu/~pille/eret/, a http://www.tazekas.hu/~gyoris/,



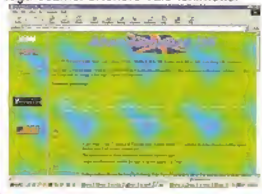
illetve a http://www.origo.hu/oktatas/alap/990509erettsegi.html címeken. Érettségitől rettegők mellett mindenféle közép- és főiskolában senyvedők haszonnal forgathatják ezeket az oldalakat, tényleg rettenetes mennyiségű jegyzetet halmoztak fel a site-ok készítői. Hazárdjátékos jellemek az elmúlt évek összegyűjtött tételarchívumai alapján megpróbálhatják kitalálni azt is, hogy vajon idén melyik tételeket rejti majd a boríték az írásbelin.

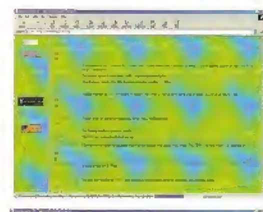
Ha valami ingyen van, az már olyan nagyon rossz nem lehet – szól az éhenkórászok első és legfontosabb parancsolata. A Neten persze minden ingyen van, illetve némi buherálással ingyen megszerezhetővé tehető – de mi természetesen a teljesen legálisan dolgokról beszélünk. Az ingyenes letöltések, webterület-, és mail-szolgáltatások igencsak lerágott csontnak számítanak, így a http://www.1aboutfreestuff.com/ weboldal szerkesztői hatalmas katalógusukba ezeken kívül az olyan – sokkal izgalmasabb – site-okat gyűjtötték össze, ahol valami csekélységért (reklám-nézegetés, spam-levelek elviselése, levelezőlistákra feliratkozás) cserébe pénzt, vagy egyéb ajándékokat (póló, CD, egérpad, poszter stb) osztogatnak a bőkezű szponzorok. Sajnos a lehetőségek nagy része csak az amerikai kontinensen élők számára nyitott, de azért unalmas óráinkban elbogarászhatunk itt, hátha kincsre lelünk! Megszállott szerencsejátékosok igen nagy választékban találhatnak különféle ajándéksorsolgatós kérdőív-kitöltősdi felméréseket is. Egy jótanács annak, aki komolyabban rá akar feküdni a netes ingyenélésre: regisztrációnál mindenképpen valami csak erre használandó freemail-címet használja a rendes e-mail címe helyett, ha nem akar meghülyülni a kéretlen és érdektelen levelek hegyei közt...

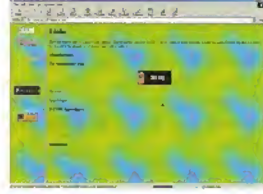




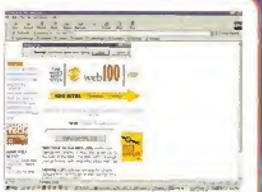
A hardware, software, shareware, freeware és egyéb -ware kifejezések hosszan kígyózó listájához most hozzácsaphatunk még egyet. Érdemes megtanulni az abandonware fogalmát: ez olyan, réges-régen kiadott, kereskedelemben már időtlen idők óta nem kapható programot jelent, amit élemedett korára és csupán nosztalgia-jellegű eszmei értékére való tekintettel bárki szabadon, jogtisztán és jobbára ingyenesen terjeszthet. A http://www.sbweb59.freeserve.co.uk/ címen találjuk az egyik legnagyobb európai abandonware-temetőt, telis-tele jobbnál jobb ősrégi játékokkal. Aki szeretne kicsit visszarepülni az időben 10-12 évet, és bohó ifjúkorának olyan olyan nagyszerű klasszikusaival nosztalgiázni, mint a Larry 1, a Lemmings, a Pirates!, a Golden Axe, vagy a Prince of Persia, az egyenesen a Mennyországban érezheti magát ezen a site-on. Ha a múlt homályából előkődlő őskövületek között nem találnánk valamelyik régi kedvencünket, próbálkozhatunk a http://abandongames.itgo.com/ címen elérhető nagyszerű abandonware-keresővel is.

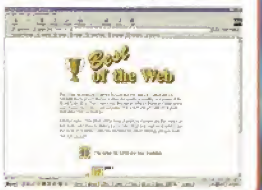






Roppant tanulságos időutazásban lehet részünk, ha különféle flashes, színes-szagos-zenélő, bannerektől nyüzsgő weboldalak után megtekintjük, hogyan és honnan is jutott eddig a Web. A http://www.botw.org/ címen találjuk azt az Internet legjobb site-jait évente megválasztó buffaloi egyetemi oldalt, ami már a WWW hajnala, 1994 óta osztogatja a díjait különféle kategóriákban. Nézzük csak meg, mi számított a Net legjobbjának 5-6 éve, és mit lehet ma negyed óra alatt összedobni egy HTML-szerkesztővel! Érdekes belegondolni, hogy mi vár ránk újabb fél évtized múlva, ha ez a fejlődés ilyen ütemben folytatódik... Aki kíváncsi a mai legjobbakra (a BOTW '98 óta nem tart újabb szavazásokat), legjobb, ha a naponta frissülő http://www.web100.com/ oldalra néz.



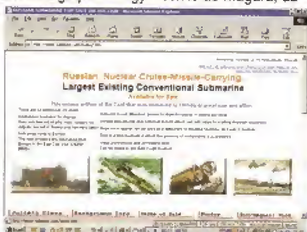


Nyilván már sokakban felmerült a kérdés, hogy honnan szerzünk olyan speciális és ritka MP3-akat, mint mondjuk Karel Gott Lédi Kárnyeválja avagy a Barbie Girl az Aquá-tól, dánul. A válasz roppant prózai: természetesen rendkívül olcsón megvásároljuk őket a legközelebbi CD-butikban, aztán begrabbeljük, végül a homlokunkra ragasztjuk a MAHASZ matricát, mert szeretünk fessen kinézni. Vannak azonban egyéb módozatai az MP3-ak beszerzésének is, legalábbis hallomásból úgy tudjuk. Itt van például a http://www.napster.com-ról letölthető Napster nevű kis programocska, ami indítás után megkeresi a legoptimálisabb szervert és máris a világ legnagyobb virtuális MP3-könyvtárában találod magad. Minden felhasználó hozzárendelheti MP3-akat tartalmazó könyvtárát, amelyből letöltést engedélyez a többi tízezernek, majd egy halál egyszerű kereső segítségével (számra, előadóra, csak úgy) megkeresi az első száz találatot és már áradnak is a csövön az MP3-ak. Szigorúan jogtiszta az egész, az amerikai hanglemezgyártók szövetsége is mindössze csak 22 milliárd dollárt akar behajtani rajtuk. Persze te nyilván hozzánk hasonlóan a tiszta utat választod...

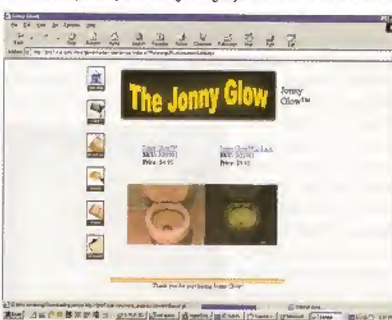




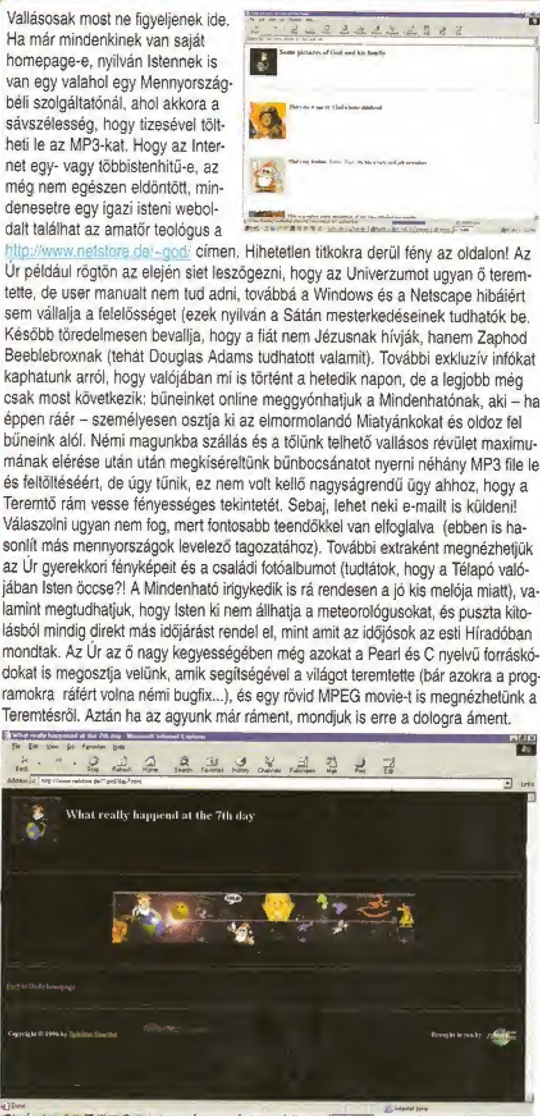
A legutóbbi számunk WC-papír múzeuma után újra egy olyan site jön, ami szinte nélkülözhetetlen a toalett használatának teljes körű élvezetéhez. A http://www.jonnyglow.com/ címen találjuk a nagyszerű oldalt, ami egy fantasztikus terméket ajánl figyelmünkbe: a WC-kagyló belső hangulatvilágítását megoldó ötletes kis szerkezetet csupán öt jelképes dollárért cserébe. Gondold csak el: felkeresed a mellékhelyiséget, hogy néhány nyugodt és felüdülést hozó percet találj, távol a hétköznapok taposómalmától, aztán egyszercsak kitör az áramszünet. Ez a praktikus találmány viszont időt és energiát takarít meg a szorult pillanatokban, ráadásul látványnak sem utolsó a sötétben démoni zöld fénnyel foszforeszkáló klozett. A dolog egyébként nem vicc, a Jonny Glow bejegyzett márkanév Amerikában, és a terméket több online áruház is bőszen kínálgatja. Aki egy kicsit is ad magára, az természetesen a dupla pénzbe kerülő (de legalább ennyivel nagyobb látványosságot is nyújtó) kétsoros (!) Jonny Glow-t választja, ami mindössze negyed órányi, természetes fény általi feltöltés után tíz teljes órán át segíti a célzást és gazdagítja tovább lakásunk legkisebb helyiségének ízléses berendezését.



Vannak olyan önjelölt pszichológusok, akik az égvilágon mindent rettenetesen komolyan tudnak venni, és akár egy tüsszentésből is képesek a lelkivilágunk legsötétebb bugyraira vonatkozó következtetéseket levonni. Az ilyen "túlanalizált" kérdések nagyszerű gyűjteményét találjuk elsősorban rajzfilm- és képregénytémában a http://members.aol.com/TheGriffon/cartoon.html címen. Megtudhatjuk például, hogy a Hupikék Törpikék falujában azért él csak egyetlen női törp, mert ez a rajzfilm kitalálójának rejtett homoszexuális hajlamainak kivetülése (mi több, Törpilla is nagy valószínűséggel egy női ruhás transzvesztita). Vagy kiderül, hogy a 101 kiskutya között sokkal több volt a hímnemű, mint a szuka – ami újabb súlyos diszkrimináció, és minden bizonnyal a rajzolók hímsovinizmusa áll a háttérben. A kedvencem a sok súlyos tudományos értekezés közül az, ami Garfield narancsszín bundájának jelentőségét taglalja a XIX. századi katolikus-protestáns hitviták illetve az IRA terrorszervezetre való esetleges utalások kapcsán. A sok marhaság mellett néha egész értelmes értekezéseket is olvashatunk, olyan témákban, mint például Beavis és Butthead, mint az amerikai társadalom karikatúrája. De persze ez azért igen ritka eset.



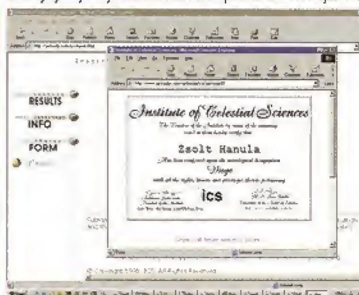
Vallásosak most ne figyeljenek ide. Ha már mindenkinek van saját homepage-e, nyilván Istennek is van egy valahol egy Mennyországbéli szolgáltatónál, ahol akkora a sávszélesség, hogy tizesével töltheti le az MP3-kat. Hogy az Internet egy- vagy többistenhitű-e, az még nem egészen eldöntött, mindenesetre egy igazi isteni weboldalt találhat az amatőr teológus a http://www.netstore.de/~god/ címen. Hihetetlen titkokra derül fény az oldalon! Az Úr például rögtön az elején siet leszögezni, hogy az Univerzumot ugyan ő teremtette, de user manualt nem tud adni, továbbá a Windows és a Netscape hibáiért sem vállalja a felelősséget (ezek nyilván a Sátán mesterkedéseinek tudhatók be. Később töredelmesen bevallja, hogy a fiát nem Jézusnak hívják, hanem Zaphod Beeblebroxnak (tehát Douglas Adams tudhatott valamit). További exkluzív infókat kaphatunk arról, hogy valójában mi is történt a hetedik napon, de a legjobb még csak most következik: bűneinket online meggyónhatjuk a Mindenhatónak, aki – ha éppen ráér – személyesen osztja ki az elmormolandó Miatyánkokat és oldoz fel bűneink alól. Némi magunkba szállás és a tőlünk telhető vallásos révület maximumának elérése után után megkíséreltünk bűnbocsánatot nyerni néhány MP3 file letöltéséért, de úgy tűnik, ez nem volt kellő nagyságrendű úgy ahhoz, hogy a Teremtő rám vesse fényességes tekintetét. Sebaj, lehet neki e-mailt is küldeni! Válaszolni ugyan nem fog, mert fontosabb teendőkkel van elfoglalva (ebben is hasonlít más mennyországok levelező tagozatához). További extraként megnézhetjük az Úr gyerekkori fényképeit és a családi fotóalbumot (tudtátok, hogy a Télapó valójában Isten öccse?! A Mindenható irigykedik is rá rendesen a jó kis melója miatt), valamint megtudhatjuk, hogy Isten ki nem állhatja a meteorológusokat, és puszta kitolásból mindig direkt más időjárást rendel el, mint amit az időjósok az esti Híradóban mondtak. Az Úr az ő nagy kegyességében még azokat a Pearl és C nyelvű forráskódokat is megosztja velünk, amik segítségével a világot teremtette (bár azokra a programokra ráfért volna némi bugfix...), és egy rövid MPEG movie-t is megnézhetünk a Teremtésről. Aztán ha az agyunk már ráment, mondjuk is erre a dologra áment.



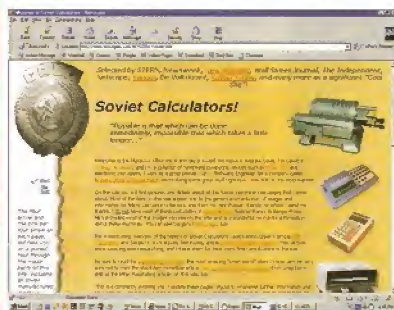


Elvakult Microsoft-ellenesek között régóta tartja magát az az enyhén paranoid elmélet, miszerint Bill Gates nem más, mint maga a megtestesült Gonosz, a Biblia által is emlegetett Antikrisztus. A http://egomania.nu/gates.html címen elérhető oldal ezt a témát vesézi ki elég alaposan, alapos munkával összegyűjtögetett "bizonyítékokkal" alátámasztva (mondjuk a bibliai idézetek mellé illesztett tények Billről tényleg elég hatásosak). Az még hagyján, hogy a Bill Gates III név karaktereinek ASCII kódösszege 666, de hogy ugyanezt adja a Windows 95 és az MS-DOS 6.21 is, az már kissé gyanús... A site további érdekességekkel is szolgál, például egészen komolyan állítják, hogy az Excel 95-ből (az oldalon részletesen ecsetelt procedúra segítségével) előcsalogatható egy kép a Microsoft pokolra szállt ex-programozóiról, sőt további összeesküvés-elméletként azt is kinyilatkoztatják, hogy az Internet is a Sátán műve, elég csak arra gondolnunk, hogy ha a WWW szócskákban a W-ket archaikusan VI-kre cseréljük, majd római számként értelmezzük, az is a fenevad számát adja. Szerencsére az oldal sem veszi magát különösebben komolyan – a végén be is vallják, hogy ők sem hisznek a dologban, hiszen mindenki tudja, hogy az Antikrisztus valójában Gary Coleman.

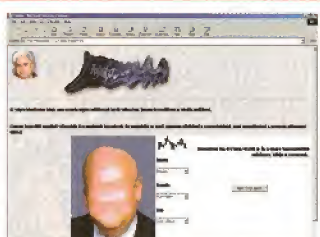
Vannak olyan dolgok, amik velünk születtek, és hiába kapálódzunk, nem tudunk megváltoztatni. Eddig ilyennek gondolhattuk a születési dátumunk által egyszer és mindenkorra meghatározott csillagjegyünket is, ám ez – hála a http://jackrudy.com/ics/ címen terpeszkedő nagyszerű site-nak – már a múlté. Az Institute of Celestial Sciences hangzatos névre hallgató mérsékelten komoly cég a "nem csoda – tudomány!" jelszóval bárki csillagjegyét tetszés szerint megváltoztatja ingyen és bérmentve, csupán egy kis kérdőívet kell kitölteni, majd néhány másodperc alatt túl is esünk az asztrológiai műtéten. Egy szép, pecsétes, aláírt okmányt is kapunk, ami bizonyítja új helyünket a horoszkópban. Én mondjuk nem éreztem különösebb változást, pedig kipróbáltam a Szűz, a Nyilas és az Oroszlán csillagképet is – de biztos bennem van a hiba és nem vagyok kellően fogékony ezekre a túlvilági dolgokra, mert a site vendégkönyvében csupa elégedett és az új csillagjegyétől rendkívül boldog emberke köszönetnyilvánításait olvashatjuk.

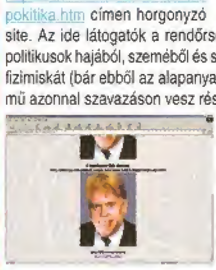


A Net a mindenen túláradó hülyeség mellett az elképesztő dolgokat gyűjtő bogaras emberkék remek lelőhelye is: ennek remek példája a http://www.taswegian.com/MOSCOW/soviet.html site, aminek gazdája régi szovjet számológépeket gyűjt, és van olyan kedves, hogy kollekciójának becsesebb darabjait a netes közösség számára is megőrökítette. A főleg a '60-as évek darabjaira specializálódott ausztrál megszállott egészen elképesztő darabokat tudhat a magáénak: ott van például az Elektronyika B304 típusú csúcskészülék '74-ből, ami büszkén hirdeti, hogy hatezer tranzisztor küzd benne a négy alapművelettel, vagy a Felix nevű teljesen mechanikus, negyvenkilós öntöttvas szörnyeteg az ötvenes évekből. Hősünknek több, mint 130 hasonló szerkentyűje van raktáron (tehát nagyobb földbirtokkal is kell rendelkeznie), de legfőbb vágya továbbiakat is szerezni (súlyos százdollárosokat emleget a ritkább darabokért), úgyhogy nézzünk csak szét a padláson, hátha találunk valami érdekeset neki!



Nyilván mindenki legalább olyan lelkesedéssel viseltetik dicső politikusaink irányában, mint szerkesztőségünk (választási plakátját átölelve tér nyugovóra, szíve felett melengeti pártjelvényét ábrázoló medálját, stb.). Politikusaink között azonban még nincs meg az ideális, és erre keresi a megoldást a http://intermedia.c3.hu/~adam/pokitika.htm címen horgonyzó site. Az ide látogatók a rendőrségi fantomkép mintájára közismert geng... ööö, politikusok hajából, szeméből és szájából kirakhatják a számukra legszimpatikusabb fizimiskát (bár ebből az alapanyagból nehéz lesz, de ez nem a site hibája). A kész mű azonnal szavazáson vesz részt, ahol külön ismertető kapunk a legnépszerűbb alkatrészekről, továbbá a legkevésbé unszimpatikus arcról, ami pillanatnyilag Kónya-haj, Torgyán-szem (ez kezdésnek egyébként echte Hitler) és Magyar Bálint-száj. Politikusi babérokra áhítozóknak külön ajánlott a hely: azonnali elképzelést tudnak letenni plasztikai sebészük asztalára, és így helyük a húsosfazék mellett a legközelebbi választások után biztosra vehető.

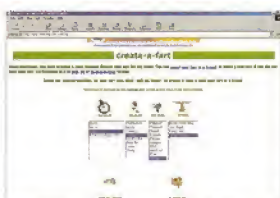




Igen pihent agyú site-ot találunk a www.stickdeath.com címen, amelyet valószínűleg a Status Quo Pictures of Matchstick Men című inspirált, esetleg egy üveg whisky jótékony hatása is közrejátszott az ügyben. A honlap kizárólag a pálcikaemberek életének mindennapjaival foglalkozik. Hogy ezek egész pontosan miről is szólnak, azt a bejelentkező képernyő ígéretes felirata ("Trágár beszéd, aggresszív, véres jelenetek minden mennyiségben, kiskorúaknak szigorúan nem ajánlott.")A pálcikaemberek élete ugyanis arról szól, hogy jelentős mennyiségben elhalnak. Ehhez a számukra sajnálatos eseményhez aztán igen számos út vezet, legyen az mondjuk a hullámvasút barlangbejárata előtt megfelelő pozícióban elhelyezett bukkanó (hogy a falon kenődjenek szét), vagy mondjuk egy kieséses rendszerben zajló pankrátor bajnokság, olyan résztvevőkkel, mint mondjuk a Max Halál vagy a Kalapács. A Menő Manót idéző elképesztően kifinomult, már-már a tökély határait súroló grafikai designnal megoldott figurák kalandjai elképesztően szellemesek, de ugyanez vonatkozik a Voodoo 3-on felnőtt szilikongyerekek grafikát fikázó e-mailjenek tárlata, ahol a honlap Rob Lewis nevű gazdája igen emelkedett hangvételű társalgást folytat a világ dolgairól. Az animált gif-eket egyébként sűrűn frissíti, tehát az új vendégek hosszasan búvárkodhatnak az archívumokban is.



Nem tudom, hogy ki mennyire van oda a különféle babszármazékok levesként vagy főzelékként való fogyasztásáért, de ha valaki evett már ilyen növényt, akkor az már biztos szembesült egy érdekes természeti jelenséggel: testében elképesztő mennyiségű gáz fejlődött, amely mihamarább ki akar törni a szabadba. A sikeres kiszabadulást rendszerint különböző audio-effektek is kísérik, amelyek egyrészt figyelmeztetésül szolgálnak környezete számára a közelgő viharról, másrészt igazi ínyencfalatnak a szellentések vájtfülű tanulmányozóinak. Elképesztő az a változatosság, amelyet a természet létrehoz a diadalmasan hömpölygő Tigris tanktól kezdve az alattomos Lopakodó Bombázóig. A fingok avatott szakértőinek most felcsillanhat a szeme: már messziről kiszimatolhatják, hogy már online is létrehozhaók akár nagyobb lélegzetű kompozíciók is a www.createafart.com címen. A felhasználó először is definiálja a mű elhangzásának idejét (szaknyelven szólva dur(r)ációját), majd következik egy speciális buké kiválasztása kezdve a kénestől és sajtostól egészen a halál-szerűig. A mű lejátszásának stílusa (zenében mondjuk allegro avagy andante) mellett még megadhatjuk a várható csapástávolságot, majd következik a felemelő pillanat: az ujj meghúzásával a Királyi Fülharmonikusok előadásában felcsendül a fenséges opusz, amely nyilván mindenkit legalább úgy megráz, mint Beethoven kilencjedikjének nyitó akkordjai. Az elkészült fingok .wav kiterjesztéssel elmenthetők, illetve e-mailben elküldhetjük őket szeretteinknek.





Hola, bár ezt mintha már említettem volna valahol ott elöl, de az már rég volt. Ugyanezen az alapon kösz még egyszer az ötleteket és kritikákat, amikből azért az derült ki, hogy általában tetszett a mű. Grafikonos kimutatást vezetek róla, hogy havonta hányan küldenek el anyámba, és ez most mintha egy kicsit visszaesett volna. (Az eljárást egyébként meghonosíthatnák mondjuk a kereskedelmi TV-csatornák is: a tetszési index magas volta nem feltétlenül fontosabb a fikázási mutató alacsonyan tartásánál.) Mivel postaládám látogatói szeretnek egyéb információkkal is ellátni a leveleikben, újabb grafikonokat is tudtam generálni. Az egyikből például kiderült, hogy az 576 Kbyte olvasásának a legkedveltebb helyszíne a klozett. Arra még nem sikerült fényt derítenem, hogy azonnali megkönnyebbülést avagy szorulást okoz-e, de már dolgozom az ügyön – a mai gyógyszerárak mellett esetleg figyelemfelkeltő lehet egy ilyen hasznos kis plusz szolgáltatás. Maximum kiírjuk a címlapra, hogy "a mellékhatások tekintetében kérdezze meg orvosát, gyógyszerészét".

Más érdekes dolgok is kiderültek. Egy újság külső megjelenésében nem az a legfontosabb tényező, hogy mi van a címlapon, milyen papírra van nyomva, meg ilyesmi – hanem a szaga! Ennek többen is hosszas és tanulságos kis elemzést szenteltek, ami új, kemény kihívások elé állítja a már amúgy is meggyötört csekélységemet. Egyrészt úgy látszik, hogy a továbbiakban nem csak az lesz elmélkedés tárgya, hogy mi kerüljön mondjuk az aktuális címlapra, hanem az is, hogy man- avagy levendula illatban jelenjünk-e meg. Különösen eltalált odoroknál esetleg az is előfordulhat, hogy valaki egy csokor 576-tal lepi meg asszonypajtást, netán iskolában/munkahelyen lehet májerkodás tárgya, hogy kinek tart tovább a deója. (Na persze olyan kérdéseket is felvet, hogy mi sülhet ki egy nyomdahibás illatból, de szúnyogot irtani vagy a Tiszába dobálni még akkor is jó lehet.) És akkor most énekeljünk!

Vagy mégsem. Tudom, hogy megígértem a múltkor az Aqua Barbie Girljét dánul, de egész egyszerűen képtelen vagyok végighallgatni ezt a rohadt számot – pedig Karel Gottnál elég keményen bírtam, egyszer pihenő nélkül kétszer is végignyomtam a Lédi Kárnyevált. De ez már tényleg több a soknál. Szóval most nem éneklünk, de mivel többen zajosan követeltétek az újabb kultúrsokkot, időközben beszereztem oroszul (Bárbájá Gyévocská – nem pitlák az sem!), de dánul azt nem.

Hopp, most látom, hogy a Csevegőt írom! Akkor megpróbálok válaszolni egy-két levélre is, hátha sikerül. Kezdjük mondjuk egy Nyilas Misiszerű pakkal:

Pakk

Kedves CoVboy,

<sablonos kezdés> Év(tized)ek óta

követem figyelemmel a mindenféle bizarr sajtóorgánumok rejtekében elkövetett, olykor emberiség elleni bűntény besorolás határát súroló garázdálkodásaid és mindeddig vissza bírtam tartani az ingert (pedig, mint köztudott: visszatartani egészségtelen), hogy billentyűzetet püfölve megmondjam a magamét. (A fő ok, ami visszatartott, az az eme cselekedet által kiváltott várható érdeklődés igen alacsony foka volt. Meg ráadásul bizonyos okok folyományaként szeretett pécémtől elszakíttattam és konzol elé kényszerültem, holott a Martin búrája, vagyis a belőle kiáramló szellemiség kissé idegesített, szóval jelenleg nem vagyok avatott ítésze a komputeres játékoknak.) És erre most mégis. Ó igen, el tetszett találni: a designváltoztatás az, ami kizökkentett levelezős apátiámból és azonnali kinyilatkoztatásra serkentett. Pontokba szedem hát mértéktelenül szerény véleményemet, hogy a rendszer utat mutasson a fény (sötét) felé.

1. Mein Gott! Lédi Karnevál(ová) je bezvadná! To jsem v ?ivote nesly?el nikdo (ani Gotta) tak krásne zpívat, jak jsi to predstavil, gratuluju! Ce?tina rulez! Moha és Páfrány, vagy Bob és Bobek (Králíci z klobouku) show nem lesz? Alig várom!

Moha és Páfrány?! Végre egy kultúrember! Tőlem itt mindenki azt kérdezi, hogy szoktam-e nézni a Transformerst meg a DragonballZ-t, és mindig szabadkozhatok, hogy azt az egyet nem, bár néha egy kis Tom és Jerry még be-bejátszik. De hogy mit megadnék egy akár hiányos Moha és Páfrány-gyűjteményért, azt hirtelen meg sem tudom mondani! Tán még a sörnyitómat is! (Megy kulccsal is.) Jó, hogy eszembe juttattad őket, a következő számban írok is egy hosszabb értekezést a rajzfilmek fényes múltjáról. Meg eléneklem a Vájemszjiét (megvan lengyelül, autórádováski) és akkor lesz kivel beszélgetnem a Varázsceruzáról is. Átalakulunk Kartyuna Nyetvörkivé.

2. Azér' nem vagy ijedős! Tudom, hogy haverok, meg minden, de hogy egy ilyen bukottangyal társulatra megint elkezdesz várat építeni! Hány újság ment már csődbe Stöki meg Hancu alatt? Nem mintha nem komáznám őket, bár a Stökeszláda kobakját azért párszor szívesen belepaszíroztam volna a Gondolatébresztőibe. Persze lehetne rosszabb is, mondjuk felhajtod Mr T-t, aki annak idején a Guruban szerintem biztos megdöntötte a spontán szóismétlések világrekordját! (Egy tizenötszavas mondatban hatszor szerepelt a "game" kitétel. Egyébként az ominózus szösszenet magyar nyelven íródott). Vagy mondjuk közelebbi komátok, a Dada, aki bár rengeteg nyelven beszélt, mint kiderült, sajnos a magyar nem tartozott közéjük. Választék tehát van és ha lazítasz a gyeplőn, akkor jaj lesz nekünk, akik stílusáért, olvasmányosságáért, vagyis főleg a feelingjéért vesszük az 576-ot. (Ki gondolta volna harcos CoV-os időkben, hogy a stílus pont a nagy konkurenciába költözik majd át egykor!) Tehát summárumilag: vigyázz az arculatra! Ide jön a 2. pont. Én tudom (sejtem), hogy nem könnyű átváltani 100 oldalra, meg az idő az szorítós, meg sokamelókevésalé, de Ember! Ez csupa jóindulattal is csak egy 576 v.0.1. Hát milyen ez a tördelés! Mint a legsúlyosabb Zedes időkben! Tíz percig nézem az oldalt, mire megtalálom a játék címét! **(De azért sikerül ugye? Mert ha nagyon hepciáskodsz – Bob és Bobek ide vagy oda – írok egy olyan gondolatébresztő cikket 'Hogy találjuk meg a játék címét?' témában, hogy ijedtedben visszamenőleg magadra rántod az összes Zedet.)** Súlyos hasábok árválkodnak kitöltetlenül (jó, kamuval kitöltve)! Hogy néznek ki az értékelők? A cikk fele fekete háttéren fehér betű, a másik fele fordítva? **(Na és? Már úgyis lapoztál, az oldalpárt látod magad előtt. Ha az is fekete lett volna, akkor meg az a baj, hogy büdös a nyomdafesték.)** Meg egyébként is, megitták a sörömet! (Jó, ez nem tartozik szorosan ide, de akkor is!) Remélem belehúztok és ez csak egy bohókás mellényúlás volt, mert jóízlés-gyulladást kaptam, mire kiolvastam. És fájt!

3. pont. (... <- ez az) Az tulajdonképpen nincs, mert minden ok (és okozat) amúgy, csak és még egyszer tessék rendesen megcsinálni az újságot! Inkább keressetek még hirdetőket (most hogy "tekintélyesebb" a külcsíny, talán könnyebben rá lehetne beszélni a bunkófejű marketing-managereket, meg a cégtulajdonosokat, hogy reklámozzanak) és ha van pluszbevétel, alkalmazzatok több külsős cikkírót (mondjuk ne olyanokat, akiket Mr. T. okított), de előtte persze egy próba-fogalmazás (mit láttam az állatkertben) melegen ajánlott. És ha ezt a mostani számot valaki főállásban, kizárólag erre a feladatva koncentrálva tördelte, azt haladéktalanul rúgjátok ki (vagy irassátok be valami vizuális esztétika alapjai óvódásoknak kurzusra). Hát ennyi mára, jó estét, jó szurkolást kívánva:

Moudry Vejce (kevésbé szláv irányultságúak kedvéért: Okos Tojás)

Óh, hát itt aztán elég keményen betámadtak mindenkit. A TJ persze megint kimaradt a jóból, pedig ő volt az egyetlen, aki a szokásos heti belsős kontrollon semmit nem látott az állatkertben. (Persze lehet, hogy csak rossz témát adtam fel neki. Ha a dolgozat címe 'Mit láttam az Utopiaban?' lett volna, akkor nyilván nem is hoszszában, hanem keresztben írta volna a hasábokat.) Hát mondjuk Hancu és Stöki már megjárt egy-két kiadványt, de én úgy hallottam, hogy azokkal nem igazán "alattuk", hanem inkább "felettük" kezdtek különféle dolgok történni. (Bár gyanús, nagyon gyanús!) Azonkívül nem kell félteni az 576-ot: igen komoly védővarázslatokat nyom magára, ha azt is kiheverte, hogy már több mint három éve itt vagyok! Sajnos most lesz egy kis törés ebben a szép sorozatban: most ugyanis legutóbbi javallatod szellemében kénytelen vagyok kivonulni ide a Margit-hídhoz, bepucsítani, és megvárni, hogy jeles újságunk Oktogontól nekifutó főszerkesztője úgy rúgjon seggbe, hogy felakadjak a Mátyás-templom tornyára. A tördelő ugyanis én voltam. Remélem onnan rád esem. Hogy mondják szlávul, hogy rántotta?

A nyomda ördöge

Háj Kóboj!

Bátran kijelenthetem, hogy az 576-ban NINCSENEK NYOMDAHIBÁK! Mert amit egyesek annak titulálnak, az nem az! A nyomdahiba pl. amikor szellemképes az oldal (elcsúszik az egyik szín). **(Úgy mondják szépen: passzeres.)** Amik a magazinban előfordulnak azok félregéplésk, és ezeket ne a nyomdára kenjétek, mert ők csak azt nyomtatják ki, amit odaadnak nekik.

A nyomdászok szakszervezete (ALIEN™)

Hát ez így van. A félregéplésket házilag generáljuk – viszont ha nyomdahibaként emlegetem őket, akkor úgy tűnik, mintha nem helyileg baltáztuk volna el, hanem sötét és misztikus erők titokzatos konspirációjának esett áldozatul a szegény kicsi Vuk. (Vagyis én.) A francba! Most megint lebuktam. Sebaj, visszaütök: a nyomdászok szakszervezetének üzenem, hogy a 'TJ a szerkesztőségi WC-ben'-típusú, tök fekete képeket viszont ők generálják, ebből aztán már senki sem dumálja ki őket!

Judit

CoVboy!

Köszönöm! Eddig bizonytalan voltam, de most már tudom! Nem vagyok terhes! Köszönöm a homepage-címet! Meg vagyok mentve!

Judit

Kedves Judit! Nagyon örülünk, hogy internetes ténfergésünkkel segítségedre lehettünk. Legyen szabad mellesleg felhívni a figyelmedet, hogy az effajta "áldatlan" állapotok elhárítására is kiválóan felkészült szakembergárdával tudunk rendelkezésedre állni.

Miért?

Nem igazán érdekel, hogy beteszel a csevegőbe, vagy sem, a lényeg, hogy fáraszd csak a szemed a karaktereimmel. Az újságot már több mint 3 éve veszem és meg vagyok vele elégedve. Ez az új design is tetszik leszámítva egy-két apróságot. De megnyugtatlak, mindezek ellenére továbbra is fogom venni az újságot, sőt lehet, hogy előfizetek rá. Most nem dicsérlek agyon titeket, azt majd máskor. Csak néhány apró dologba kötnék bele, amik nem igazán jöttek be nekem.

Egy fontos dolgot szeretnék neked most elregélni. Én információszerzés miatt veszem az újságot. Nekem ez a legfontosabb. Nem is igazán érdekel semmi más. **(Nana! Fogod te még szagolgatni is, amikor megjelenik az áprilisi számunk aloa vera kivonattal!)** Szóval a gondom a következő. Elvileg kétszer akkora lett az újság terjedelme. Viszont az információmennyiség nem igazán lett kétszer akkora. Most ne byte-okra gondolj.

Úgy vettem észre, hogy enyhe erőlködésbe került, amíg teliírtátok az újságot. Pl:

A toplista lazán felfért volna egy fél oldalra. Miért?

Mert baj van a kompatibilitási szabványokkal: az etalon toplista mérete ugyanis csak a 45%-a az újságunkénak. De ez csak az egyik ok. A másik az, hogy bottom-listát nem akartunk közölni, mert azt az április 1-én megjelenő különszámunkra tartogatjuk. Ez nem jelenti azt, hogy lenne április 1-én megjelenő különszámunk – bár ahogy, elnézem a naptárt, ha még egy pár napig tudom húzni a Csevegőt, akkor még lehet –, csak azt, hogy tartogatjuk. Mármint vissza az információt. (Ez is egy információ.)

A Final Fantasy VIII-ról egy egész oldalas kép... Miért?

Mert jól nézett ki az a kép. Vagy jöhetek az Ultima Weaponnal is: azértmertcsak.

Egyébként is. Nem lehetett volna egy kicsit kevesebbet írni a FF8-ról? Én elhiszem, hogy szuper game, de azért az a 9 oldal mégis csak sok.

Nézőpont kérdése. Szerintem kevés. Én tudtam volna 30-40 oldalt is mesélni róla. Persze ideje volna definiálni az "információ" helyi jelentését. Elég lett volna, ha csak egy létigét írok az FF-8 kapcsán?

Minek annyi és ekkora kép? Szerintem 2-3 kép elég.

Az nem jó. Az már szinte képtelenség lenne.

A márciusi előzetes is egy oldal. Miért?

Nehogy kapjak egy ilyen levelet: nem tudom mi lesz a márciusi számotokban. Miért?

Cheatek: Az a banya elfoglal egy csomó helyet. Miért?

Szerintem azért, mert sosem hallott a koleszterinszegény táplálkozás rejtelmeiről. Mindig csak a szalonnát nyomatta meg a pálesz.

És ha már itt vagyunk. Csal a Zsuzsa! Ez egy elég ostoba cím. Nem lehetne egyszerűen CHEAT a címe?

Cheat. Hm. Miért?

És egy szörnyű hiányosság. Javíts ki, ha tévednék. Nem találkoztam az Unreal Tournamenttel a lapban. Könyörgöm egy ekkora játékot kihagyni. Most csak ennyi jut eszembe. Ha kapok választ, akkor majd küldök egy májhizlaló levelet.

Köszi a figyelmet.

Perger László, Lion<O:P></O:P

Hát a problémák legnagyobb része szemlátomást esztétikai eredetű. Én megértem a dolgot, és benne is lennék, hogy egy telefonkönyv szépségeivel vetekedő arculatot hozzunk össze mi itt kettecskén, de van egy szörnyű baj: akkor megint jön egy Okosova Tojasova a Felvidékről, és akut ízlésficam címén megint rúghatom ki magamat, pedig még az előzőt sem hevertem ki. És még annyit se tudok kérdezni: miért?

Karel

Üdv!!

Megtetszett a himnuszotok, úgyhogy feltehetnétek mp3-ba a honlapotokra, szeretném meghallgatni. Az is jó lenne ha magatok képét is megmutatnád, esetleg tovább scannelnéd magad.

Egyébként minden rendben, továbbra is jó munkát kíván: $@Lã

Jíháá! Végre valami igazán fajsúlyos téma. Az aranytorkú cseh isten, akiről akár azt is elhiszem, hogy neki kö-

PlayStation-land legújabb csodái I.

Mint azt már az eddigiekben is megszokhattátok, háztájim tág teret enged a tudomány és a technika valami miatt eleddig méltatlanul mellőzött újdonságai bemutatásának. Ha valamely meg nem értett találmány a hasábokról indul el világhódító körútjára, akkor már tettem valamit annak érdekében, hogy egy picivel jobb világot hagyjak gyermekeimre, mint amilyet a szüleimtől kaptam – tehát már nem éltem hiába. (Hát ahogy a világot így elnézem, ez nem lesz nehéz, de ez most nem tartozik szorosan ide.) E havi tudományos utazásunk a távoli Kelet mesés földjére, az ezer sziget országába indul. Japán csodálatos egy hely, és távolról sem igaz a széles körben hangoztatott vélemény, hogy az életükbe' nem találtak ki soha semmit, de mindent megtanulnak és sokkal jobban csinálnak, mint mások. Még ha a jövőben nem is csinálnak semmit, akkor már eddig is soha el nem múló hálával tartozik nekik az emberiség. Nekik köszönhetjük az audio-kazettát. A walkmant. A PlayStationt. A mi Suzukinkat. A zen-buddhizmust. A harakirit. A kamikaze-eljárást. A manga pornófilmeket.

A japán szellem azért szerencsére nem pihen, és folyamatosan egyre újabb és újabb találmányokkal lepik meg az elképedt világot – ezek közül szeretnék egy pár kevéssé ismertet bemutatni az alábbiakban.



Nyilván mindenki előtt ismert az állapot, midőn reggel kicsoszog a konyhába, hogy arcába zúdítsa vajaskenyér-tejeskávé összeállítású reggelijét. A próbálkozás már az első összetevőnél csődöt szokott mondani, mert reggelre természetesen csonttá fagy a hűtőben az a rohadt vaj, és feszítővassal-hegesztőpisztollyal kell megdolgozni, ha tényleg vajaskenyér a kitűzött cél. Ennek szerencsére egyszer-s-mindenkorra vége, ugyanis itt a vajazó stift. Egy tekerintés jobbra és a vaj kenhető állapotban bevetésre készen előáll. Egy balra, és visszahúzódva máris mobil, egy kisebb zsebben is bárhová magunkkal vihető, ami ugyebár nem utolsó szempont, ha a természet lágy ölén kívánjuk elkölteni a früstüköt. A stift minden oldalról zárt burkolata megvédi a benne tartózkodó vajat a környezet pozitív és negatív hőhatásaitól, mellesleg javítva ezzel a benne tartózkodó vaj hangulatát, ami így a legtökéletesebb formáját hozhatja szentvicc (bocs: szendvics) tetején. A készülék egy roppant gazdaságos módszerrel jelzi, ha kiürült: nem lesz vajas a kenyér. A kiürült stift természetesen bármikor újratölthető. Készül a koleszterinszegény táplálkozást kedvelőknek a Light változata is, ami egyáltalán nem lesz megtölthető, így a fogyókúrás étrenden lévő csak azt HISZI, hogy megvajazta reggeli Cerbonáját. Vajh' nekem ilyen vajazóm lehetne!



Maradjunk még mindig a gasztronómia területén, de most az olasz konyha kedvelői figyeljenek igazán! Szintén ismerős helyzet lehet, amikor a polgár úgy gondolja, hogy megesz egy tál makarónit. A makaróni pedig sohasem gondolja így, és a polgár kétségbeesett Laokoon-csoportként küzd vele rövidke ebédszünetében az étterem egyéb vendégeinek nagy megrökönyödésére. A makaróninak ugyanis se vége-se hossza, és ember legyen a talpán, aki talál benne egy fix pontot, ahonnan nekikezdhet. Aki hard fokozaton akarja nyomni ezt a sportot, az japán vendéglőbe megy, ott ugyanis nem villát, hanem evőpálcikákat adnak és EHHEZ aztán nincs cheat! Az alábbi találmány ugyan nem oldja meg teljesen a problémát, de nagy lehetőségek rejlenek benne. Tegyük fel, hogy valami különös véletlen folytán túl hamar találsz egy fix véget, ahol támadhatsz. A makaróni tűzforró, te pedig nyilván ordítva kiköpöd, és az örökre eltűnik a boglya rengetegében. Ez így volt eddig, de egy elmés kis szerkezet kiküszöböli ezt a bajt: a pálcikára szerelt mini ventillátor kellemes, fogyasztható hőmérsékletre hűti le ezt a gonosz tésztaféleséget és te bágyadtan nekiláthatsz. Ez még mind semmi: egy kis fűtőszállal kiegészítve a készülék fel is melegítheti az expanderezés közben kihűlt étket! A kutatás további tárgya lehet még a leselejtezett dugattyús repülőmotorok felhasználásával készült De Luxe változat, amely több előre- és hátrameneti sebességgel rendelkezik. Full rükvercben például megoldja a 'hol kezdjem' kérdését, mivel egész egyszerűen kitépi a tányérból az egész miskulanciát, a rotor lapátjai pedig egyből fel is szeletelik a makarónit. Nem megoldott az a kérdés, hogy az így kezelhetővé tett étek a tányérból az asztaltárs ölébe vándorol, de ha az ember egyszer már leül valakivel egy asztalhoz, az a minimum, hogy egy kis humorérzéket elvár tőle.



A férfiúi nem gyakorlatilag gyarmati sorban él e kies bolygón. Tőlünk gyakorlatilag mindent megtagadnak: nem lehetünk tagjai feminista mozgalmaknak, sohasem érthetjük meg a brazil szappanoperák lényegét, és ráadásul még a menstruáció havonta ismétlődő remek cirkuszából is kihagynak bennünket. Utóbbihoz kapcsolódik ugyebár az anyaság felemelő érzése, és ezt sem élvezhettük – legalábbis eddig, mert már ezt is megoldották Made in Japan. Szülni ugyan még mindig nem tudunk (bár speciel én nem is vágyom ezirányú XP-kre), ellenben egy elmés találmány segítségével szoptatni igen. Öööőő... khm. Hancu lekapcsolta a Rammstein Bück dich! című számát, szóval rájöttem, hogy ez a fogalmazás így ezért nem egészen precíz. Tehát újra: ...átélhetjük ugyanazt az érzést, melyet Madonna érzett, midőn kebléből táplálta a kisdedet. Most mondhatnám, hogy erre varrjatok gombot, de teljesen felesleges: az a szériafelszereléshez tartozik. Az eljárás mondjuk még némi visszaütközést kelthet zsúfolt közlekedési eszközökön, de széles körű elterjedése csak idő kérdése.

Hely hiányában most megszakítjuk tudományos híradónkat, de a következő számunkban tovább folytatjuk érdekes kis utazásunkat a legújabb japán találmányok titokzatos világában.

szönhetjük nyelvünk "csehül állni" kifejezését (bár ő talán nemcsak áll, hanem még ropja is). Azt persze tökéletesen elképzelhetetlen, hogy feltegyük a honlapunkra: most képzeld el, hogy mit szólna a cseh (vagy szlovák) hanglemezgyártók szövetsége, ha ilyet tennénk? Az még hagyján, hogy nincs az a szerver, ami kibírná a Karelre kiéhezett magyar rajongók támadását, amint azok felfedezik, hogy a Net egy kicsiny titkos zugában egy LédiKárnyevál.mp3 rejtezik – de ez a kiesett adóbevétel esetleg a csődbe is döntené a cseh (vagy szlovák) államháztartást! Vagy mindkettőt. Hm. Ez egyébként nem is egy olyan rossz ötlet...

Nem tudom, hogy jeles kis újságunk múltkori számának köszönhető-e, mindenesetre igencsak feltámadt az érdeklődés a mikrofon hérosza iránt. (Ha mi támasztottuk fel a Karel Gott-hisztériát, akkor megnyugodtunk: ismét nagy eredményt értünk el a világ giccsöröksége megmentésének érdekében.) A minap például Hancu csipás szemekkel munkára jelentkezett olyan délután kettő magasságában, majd nekilátott bokros napi teendői ellátásának: megnézte, mit vadásztam éjszaka a Napsterrel, továbbküldi az ismerőseinek a felgyülemlett szexképeket, majd – hogy adjon a kultúrának is – nekiállt elolvasni a napi híreket az index.hu-n. (Érdekes. Ha jól belegondolok, ez a teljes napi munkája. Hol is a korbácsom?) Hirtelen elhaló sikoly tudatta, hogy valami érdekes történt a nagyvilágban. Azt hittem, hogy csak a románok hajtottak végre újabb végleges csírátlanítást a Tiszában (esetleg komplett ellopták az egészet), de ennél sokkal rosszabb történt: a kiemelt napi hírek között ott trónol egy vezércikk Karel Gottról! Uramisten! (Mit tettünk?!) A jeles dalnok művészetét illetően ugyan még ma is enyhén megoszlanak a vélemények (a cikk címe ugyanis "Nyálas zombi vagy Prága aranyhangja?"), továbbá talán a rengeteg NDK-dalfesztiválon szerzett bádogköcsög mellett is érdekesen mutat a házi múzeumban az az elismerés, hogy egy pesti diszkóban WC-t neveztek el róla – na de akkor is ott van a spiccen az öreg! Most már azon sem lepődnék meg, ha hirtelen megpillantanám hazánk egyetlen zenei tv-csatornáján, amint egy Dopeman és két Kozsó között a szláv alternatív rock kérdéseit feszegetné azzal az izével, aki magáról nevezte el a műsorát! A legjobb azonban az volt, hogy linkek is voltak a cikkhez (pl. az officialova online szentélyhez), és mit látok: letölthető Lédi Kárnevál MP3! Ennek a címe az extra.hu egy különlegesen zord helyére mutat (megint csak: mit tettünk?!), amely mintha valahonnan ismerős lenne nekem. Ezt a Báz nevű kis zenei portált egy titokzatos freemailes címről nyitották, és nemcsak igényesen letisztult, mindamellett villámgyors kezelőfelületével hívogatja az arra vetődőket, hanem azzal is, hogy a világ egyik legütősebb zenei kollekciója halmozódott itt fel. A Lédi Kárnyevál mellett van rajta például Barbie Girl az Aquától. Dánul természetesen (és most már oroszul is!). Aztán van Vájemszíjé lengyelül. (Ez karhatalmi alakulatoknak tömegoszlatásra ideális.) Kokkódzsámbó szlovákul. (Azért emellett sem lehet csak úgy megállás nélkül elszaladni!) Sőt, nekem valami azt súgja, hogy ha előrehaladott stádiumban levő tárgyalásaink Karel menedzserével sikerre vezetnek, és a szlovák csalogányt sikerül rávenni, hogy a mi Lakodalmas Lajcsink egyik utazó rock and roll cirkuszában elénekelje a Tankcsapda Mennyország Touristját saját hangszerelésében (megajánlottuk érte visszaváltatlan üvegeink teljes értékét!), hát a világon először az is innen lesz letölthető! Még mielőtt az emberiség kollektív öngyilkosságba menekülne. (De ezt nem tőlem hallottátok, hanem az Indexen talált linkről keveredtetek oda.)

Mi volt még? Ja, a stábfotó. Jó, majd egyszer csinálunk egyet valami különösen elfajult szerkesztőségi meetingen a Tóthban. De esetleg tovább is scannelhettem magam. Tessék:



Ebből nemcsak az derül ki, hogy én vagyok Bigfoot, hanem az is, hogy nem az a talpaláváló, amit Karel Gott csinál, hanem a scanner.

Szöszi

Hello CoVboy!

Nagyon cool az új 576, főleg a szőke maca tetszik a 74. oldalon. Követelem, hogy minden 576-ban legyen szőke maca a 74. oldalon! Amúgy megkérdeznéd a szőke macát a 74. oldalról, hogy volna-e kedve találkozni velem? Pozitív válasz esetén hívja a 06-30-9-5**-963-as számot.

Előre is köszi:

Ifj.RG

U.I.: Láttam a nagyhasú Larát a Hírekben. Ne keressétek a tettest!
Én voltam! HAHAHAHA!

Hát ő most momentán nem ér rá. Viszont megadtam a számodat a barátjának, akivel a 67. oldalon találkozhatsz. (Jó, tudom, hogy a 66., de ha már az előző számban is folyamatosan a 75. oldalon elédtáruló fergeteges befektetési lehetőségekről kukorékoltam, a 74. helyett, akkor legalább következetesen legyek hülye.) Szerintem biztos felkeres majd, lesz egy csomó vidám témátok.

Márciusi ifjak

Tiszteletem Covboy úr!
A nevem Sándor, Petőfi Sándor. A márciusi ifjak felhatalmaztak, hogy hívjam meg önt a Pilvax kávéházba. Megtisztelne, ha eljönne. Önnek nagy szerepe lenne a holnapi Nemzeti dal elszavalásában, amit a Nemzeti Múzeum előtt mondana el.
Köszönöm.
Üdvözlettel: Petőfi Sándor

Hm. Hát hogysmint vagytok otthon, Sanyikám? Bocsáss meg, hogy nem tehetek eleget szíves invitálásodnak, de tartok tőle, hogy ha én mondanám a Nemzeti Dalt, akkor az összesereglett nép hanyatt-homlok hazamenekülne otthona viszonylagos nyugalmába, és a Landerer és Heckenastnál is maximum csak a Lédi Kárnyevál szövegét nyomtatnák ki. (Persze attól is kitörne egy forradalom.) Jókainak üzenem, hogy remek bablevest főz, te meg vigyázz magadra, ha Segesvár felé jársz, mert a Barbaja Gyevocskák mellett Barbíj Májcsikok is kezdenek feltünedezni. (Hopp, bocsánat: nem Segesvár, hanem Sighisoara. Nem szeretném, ha Ciánföldje lakói irredenta propagandával vádolnának.)

Levél Karel-földjéről

Szeva CoVboy!
Van néhány perc szabad időm, úgyhogy gondoltam firkantok neked pár so(ö)rt.
Látom mostanában előszeretettel kommunikálsz szláv nyelveken (netán előtört benned a pánszláv idealizmus eszméje?), also úgy döntöttem szlovák nyelven mondanám el a véleményem az újjággal kapcsolatban.
(Bár az igazat megvallva nem szívesen teszem, ugyanis enyhén szólva is kib@szottul utálom ezt az egész kóceráJt, amit e kis "országunk" fiai hazájuknak neveznek. De mivel a te nyelvi és ezzel párhuzamban a szellemi fejlődésedre csakis pozitivan hathat, mégis megteszem :-). Akkor do toho kamaráde!
Nazdar Covboy!
Už dlhú dobu kupujem 576 Kbyte a som časopisom úplne spokojní. Myslím si, že je to najlepší a najkvalitnejší magazín nielen v maďarsku ale aj u nás. Velmi som sa potešil keď som dozvedel že v februári vyjde 576Kbyte na 100 strán. Pravda je to, že aj táto novinka má svoju zlú stranu - bude dvaktrát toľko stáť. Ale nevadí ja ajtak kúpim. (Aspoň si mislím lebo u nás na Slovensku za to musím cenních 179 Sk vydať čo je pomerne viacej ako vo forintoch.) S novím dizajnom som veľmi spokojní a mislím si že dizajn je to najdôležitejší. Aj články sú dobré a milo ma prekvapili aj nové tváre ktoré si nám predstavil. Na prvý pokus by to bolo všetko, ale ešte niečo: želám vám dobrú prácu, veľa čitateľov a najmä to aby sme sa ešte veľa príjemných rokov zažili spolu s 576Kbyte-om.
robertu

Hát köszönöm. Hirtelen nem is tudom, mit is mondhatnék. Hát a Na prvý pokus by to bolo všetko talán egy kicsit erős volt, de to aby sme sa ešte veľa príjemných rokovval teljes mértékben egyetértek, és jól kösse fel a nadrágját, aki ezzel az állítással szembe mer helyezkedni. (Egyébként a ' karakterek helyén valami titokzatos szláv hieroglifa volt, de a Word ezt már nem tűrhette. Látnotok kellett volna, hogy mit művelt a helyesírás-ellenőrző a szöveggel: szabályszerűen rázta a hideg!) Mindenesetre ez a mail is egy nyomós indok, hogy miért ne énekeljem el a Barbie Girlt dánul.

576.hu

Kedves Szesztestvérem,
(igen én vagyok megint) Látom tetszettek a képek küldök még egy párat, kb. 5000 van a raktáron. Olvastam a válaszleveledet, de nem értek egy apró-cseprő kicsiny, ám nem elhanyagolható problémát. Kiemeltél egy részt a levelemből (bocs fohászkodásomból) és utána odaírtad, hogy szó szerint idézzem: "Egészségedre". Oké kicsit furcsán megfogalmazott mondat volt dehát Istenem, elfér ott három alany meg négy ige.
Más: Megkérdeztem apámat, hogy ismeri-e Karel Gott: Lédi Karnyevált (csak féltve merem kiejteni-e megszentelt nevet). Erre ő válasz nélkül elkezdte énekelni az első strófát. **(Hm. Komoly faterod lehet. Nem eladó?)** Minden régi slágert ismer és megvan neki kazettán vagy CD-n. Megszólal: holnap megmutatom. Én nem aludtam az éjjel mert annyira vártam már azokat a pillanatokat, amiket majd bearanyoz Karel Gott megszentelt hangja. Hát nem is kellett csalódnom, ez a dal (miket beszélek: Az Isten) kenterbe veri az összes mai "zenét", sőt még az olyan ászokat is, mint Sweet: Ballroom Blitz. (Kérdezd meg Hancutól megvan-e neki ez a kis nehéz fajsúlyú muzsika. (Ez is bonyolultan van megfogalmazva. (Látod szeretem a zárójeleket, nameg az érthetetlen mondatokat))). **(Nem baj, kihámozom én a lényeget! Sweet? Hm. Csak nem azt akarod, mondani, hogy megvan románul is?!)** len dalokat már meg sem említek mint Komár László:Együtt van már a csapat... Figyelj, CoVboy, most szeretnék feltenni egy komoly kérdést (eddig is hulla komoly voltam dez ez most annál is komolyabb) Úgy akarok veled beszélni veled mint férfi a férfival. **(Mondjad, drágám!)** Beírom a böngészősávba (vagy hogy a halálba hívják) azt hogy www.576.hu, rákattintok a logóra, betölti a következő oldalt, de a két szélsőre azt írja ki hogy nem tudja kezelni a javát. Kérlek erre a kérdésemre komolyan válaszoljál. Maradtam tisztelettel: Kornél
U.I.:Elnézést a helyesírási hibákért
ÉS MOST KÖVETKEZZENEK A KÉPEK:

Ne, a képek ne következzenek (ilyen lánykák vannak rajtuk, amelyek valamilyen okból csak alig viselnek ruhát), majd inkább én. (Playboy helyett CoVboy – ezt hívják minőségi cserének.)
A problémával nem te jöttél először, szóval vegyük komolyan a dolgot. A népszerű Javát, ami köztudomásúlag az NDK-nehézipar egyik hi-tech motorkerékpárja, nemcsak az Explorer nem tudja kezelni, hanem senki. Viccre váltva: akinek ilyen problémája merülne fel, annak le kéne töltenie egy szigorúan jogtiszta Internet Explorer 4.0-t valahonnan, mert a hármas összeveszik a honlapunk javascriptjével.

Nejlon

Hela CoVboy!
576-ot a népnek!!! Ja ez már nem a tüntetés? Ehh...Szerintem nem én leszek az első (és egyetlen), de: szenzációsan sikerült a januári újság. Örülök, hogy most már mindenre jutott hely, bár a norm- és a kret- mellé egy celeb.net még beférhetett volna. Hol is kezdjem? Azt hiszem először dicsérek, utána jöhetnek a véleményyeim. Haladok sorba. Tetszik, hogy most már a híreknek sokkal több hely jutott, és elég jókat válogattatok(-tál) bele. Nekem nagyon bejött a kemény borító, így most már a budin nem csúszik le olyan egyszerűen az ölemből. Nem lett reklámmal tele az újság, mint a többieknél, és még így is tűrhető az ára (bár édesanyám nem ezt mondta). **(Mondd meg neki, hogy előfizetve sokkal olcsóbb.)** Bámulatos módon a papír is maradt a régi, és nem züllöttetek le a helyiségben használatos gyenge minőségű papírok szintjére. Amit hiányoltam, az a poszter, de erre van egy ötletem. A hátsó borító belső felére egy tasakot tehetnétek, és abba becsúsztatva nem biztos, hogy kiesne :). Sőt, az egész újságot nejlonba csomagolhatnátok (igen ti, főleg te meg az a rosszfiú TJ), mint más értelmes, és értelmetlen lapok. Saját toplista (no comment). Az alsó értékelő már elég old-school, jó lenne, ha legalább egy kicsit megváltoztatnátok. Miért lett az 576 KByte-ból egyik pillanatról a másikra 576 Kbyte? Nem mintha nem tetszene, csak furcsa. Lehet, hogy hülyének nézel (nem te leszel az első), hogy ilyen apróságokat észreveszek. Mit jelent a címlapon a "százzal több, mint CD"? Ismerőseim közül senki sem tudott engem felvilágosítani, ezért kérlek, most tedd ezt meg! **(Jó. Hát tudod, az úgy van, hogy a kisbabát nem a gólya hozza. Ha két ember nagyon szereti egymást, akkor idővel letöltik egy baby.com-ról. A "százzal több oldal, mint CD" kifejezés pedig egy igen bonyolult matematikai allegória, melynek kifejtésébe most nem bocsátkoznék, mert megértéséhez hosszabb posztgraduális képzés szükséges. Bízz bennem: a lényeg az, hogy egy 576 százzal több oldalt tartalmaz, mint CD-t.)** A stábfotót illetően is lenne egy ötletem. Mi lenne, ha az újságban eldugnátok egy-két kisebb képet, mint pl. Hancu éppen gyömöszköli be Martin macskáját a scannerbe, vagy püfölitek TJ-t, mert már megint nyomdahibát vétett. Ha már a nyomdahibáknál tartunk, valami fatális hiba történhetett, mert Karel Gott (a király) honlapjának képe valami misztikus módon teljesen megegyezik azzal a Subexpo-éval. **(Hát ja. Nem arról van szó, hogy az oldalon levő boxok kopik pasztázásával szaporodnának, sokkal inkább túlvilági erők munkájának tulajdonítható. Mert hát ugyebár atomot neki...)** A csevegő direkt lett úgy írva, mint a neved: CseVegő? He? Egoista..., de frappáns. **(Na, az kivételesen direkt lett úgy írva. Egyébként CseVegŐ, mint az előbb mellékelt ábra is mutatja. Úgy még egoistább!)** Lehetne újra 576 bolt Debrecenben. Szerintem most már jobban menne, mint régen. Szörnyű, hogy már ide is betört a korrupció, hogy "bárki" bekerülhet a csevegőbe egy rongyos sörért. **(Már kettő az árfolyam a nagy konjunktúra miatt.)** Tényleg, van itthon egy raklap Gösser, nem kell valakinek, engem már zavar, mert nem férek el tőle a szobámban. **(Fenti megjegyzés törölve: egy raklap az árfolyam. Látod ezt, kicsi BUX, ezt csináld utánam 10 soron belül!)** Akik ezek után azt gondolnák, hogy elmeállapotom nem megfelelő, azoknak üzenem: a hangok megmondták, hogy normális vagyok. Üdvözöl: Mazsola aka Vigh Zsolt

Érdekes. Én valami nagyobb összeesküvésre gyanakszom, mert te már vagy a huszadik vagy, aki ezzel a nejlon-témával támad. (Tényleg, hogyé' agyák most a nejlon-részvényt?) Na mindegy, én nem vagyok semmi jónak az elrontója, de előtte készítsünk egy rövid kis költségvetést. Szóval egy csini poszter ki lehet nyomatni mondjunk olyan 15 királyi tallérból (bocsánat, Viktorunk van: cári tallér), oszt akkor a zacsi is lesz némi pénz, meg aki berakja, vegyünk erre egy másik 15 pénzt. Haszonnak lennie kell (különben miből kapom meg a 100%-os fizetésemelésemet?), az hat pénz. Eddig nettóban számoltunk, itt az ideje, hogy áttérjünk a +ÁFA nevű állami nyereményjátékra és máris 45 sztotyinkánál tartunk. Most bolond a helyzet, mert ezt az árat a fogyasztói árba kell beépítenünk, annak viszont a 40%-át élből elcsaklizzák a lapterjesztők. Így tehát eljutottunk a mágikus 75 Ft-os számhoz, így tehát az újság ára 871 Ft lenne. Az viszont nagyon hülye ár, mert ha valaki gombozik, akkor mindig a ruppó után kotorászik. Legyen tehát 875, mert így már talán adsz érte 880-at (netán 900-at), és akkor a jatt reményében a derék újságos is mindig kiteszi majd a kirakatba, továbbá a 4 forintból lehet fedezni az új ár kiszámolása közben felmerülő költségeimet. Na, felteszem a kérdést: legyen 875-ért zacskós poszter az 576-hoz?

Hát ennyi fért bele e havi kis háztájimba. Hát ahogy így elnézem, egy kicsit túltengett benne Karel Gott (őt most egy kicsit takarékra teszem, mert még elindul egy magyar koncertkörútra, és azt már frankón nem bírná ki ez a sokat szenvedett ország), de azért remélem, hogy lélekben sokat gazdagodva kerültök ki belőle. Csocs:
CoVboy

Hát akkor ennyit mára Hölgyeim és Uraim! Egy hónapra bezárjuk a bótot. Pá!

Nem menekültök áprilisban sem! Biztos lesz:



Messiah

Hallelujja! A Megváltó nem halt meg, csak nem talált parkolóhelyet, és most egy szál szuper nedvességáteresztő képességű pelenkába öltözve visszatér közénk! Vallásreform Shiny-módra: minek áldozzuk fel magunkat az emberiségért, ha le is mészárolhatjuk őket különféle elmés célszerszámokkal? Az angyalát!



Thief II: Metal Age

Lehet lecserélni a BFG-ket és rakétavetőket fojtóhurokra és mérgezett nyílvesszőkre: Garett, a zűrös magánéletű tolvaj és orgyilkos (pardon tulajdonjog-áthelyezési és biztonságtechnikai szakember) újra feltűnik a monitorokon, ezúttal a játék alcímében is megpendített fémes környezetben. Metál az ész...



F1 2000

Hakk innen! – hessegeti el az EA Sports a Forma 1-szimulátorok trónjára törő konkurenseket. A jövő hónapban a Vári Zolit beültetjük az F1 2000 mögé, és addig ki sem engedjük, amíg le nem körözi Schumachert úgy ötször-hatszor – addig csak kiderül, kell-e várnunk a Grand Prix 3-ig, vagy máris itt az új Forma-1-es király.



Force Commander

Lukács György és népi zenekara egy újabb játékstílust visz bele a Star Wars néven közismert dzsungelbe: a rohamosztagosok és a lázadók ezúttal egy real-time stratégia szédítően 3D-s díszletei között lövik egymást halomra az Erő szabadon választott oldalának szent nevében. Az előzetesek alapján forradalmi változások várhatók az erőviszonyok (sőt: Erő-viszonyok) terén, ugyanis itt a Birodalom és a lázadó Szövetség nagyjából egyforma harci potenciált fog felmutatni – hogy ez csak a játékegyensúlyt finomítja tovább, vagy agyonvágja a Csillagok Háborúja-hangulatot, kiderül az áprilisi 576-ból!

A Tippmix – az eddigiekből okulva – 1:1.1-hez veszi az esélyt, hogy következő számunk április 25-én jelenik meg.

ON VAGYUNK LINE!



Szörfözés közben ugorj be az 576 Kbyte céginformációs honlapjára, ahol a nap 24 órájában az alábbi nyalánkságokkal várunk Téged:

- a legfrissebb hírek és érdekességek a számítógépes szórakozás világából (PC, PlayStation, stb.)

- az 576 Kbyte és az 576 Konzol című kiadványaink összevont tartalomjegyzéke és új számainak tartalma;

- az 576 Kbyte Shopok és Csomagküldő Szolgálatunk teljes áruválasztéka;

- akciófigurák hegyei a legnépszerűbb számítógépes játékokhoz, filmekhez és képregényekhez;

- meg van még ipari mennyiségű favicc is...



Ha nem emelkedik óránként ezerrel a látogatók száma, akkor a webmastert rituálisan feláldozzuk a Net valamelyik különösen vérszomjas istenének – mentsétek meg az életét!



www.576.hu

576 KONZOL · A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



Következő számunk tartalmából:

Extreme 500 (PSX)
Eagle One (PSX)
Spec Ops (PSX)
Toge Max 2 (PSX)
Supercross 2000 (N64)
Toy Story 2 (N64)
Rally Championship (PSX)
Shadow Madness (PSX)

EGY ÚJSÁG, AMIBEN MINDENT MEGTALÁLSZ A KONZOLRÓL!

AKCIÓS SZELVÉNY
Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!
576

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576



PlayStation

SEGA™



Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17







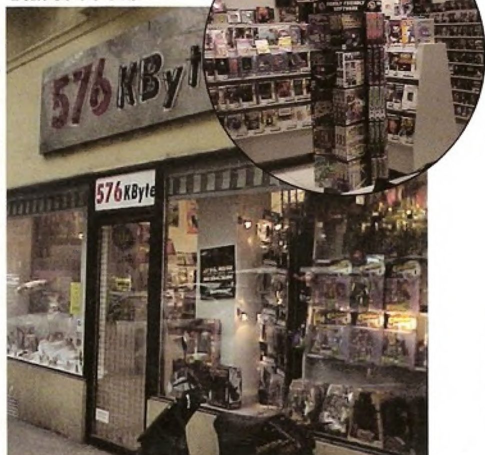








1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576



SEGA™



Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76





COLOR GAME BOY

Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 0865-8226

